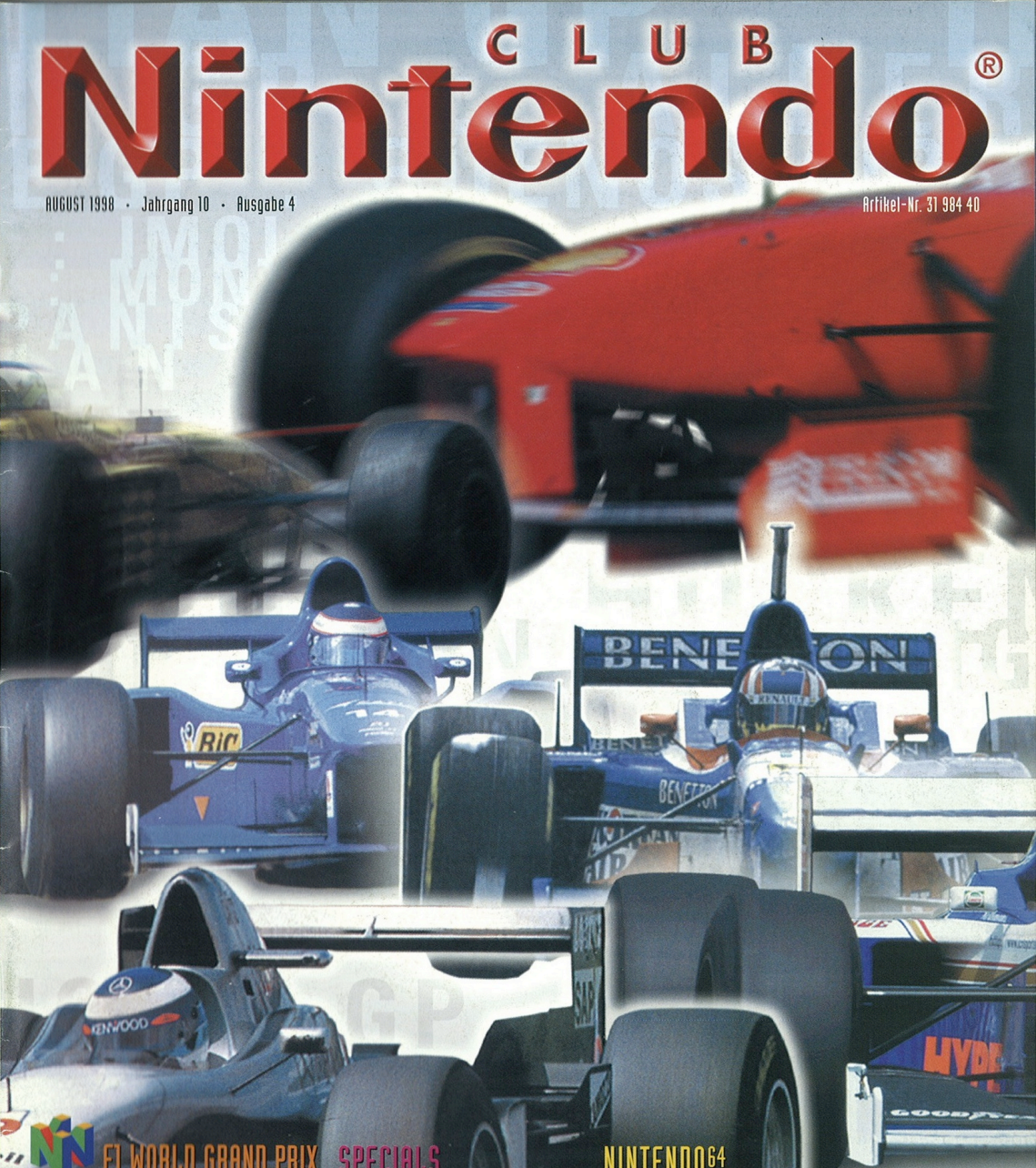
CLUB Nintendo®

AUGUST 1998 · Jahrgang 10 · Ausgabe 4

Artikel-Nr. 31 984 40



F1 WORLD GRAND PRIX

RASANT! FORMEL 1 FIEBER AUF DEM NINTENDO64

SPECIALS

E3 MESSEBERICHT

GB CAMERA POSTER

MISS GAME BOY

SUPER MARIO COMIC

NINTENDO64

IGGY'S RECKIN' BALLS

WAIALAE COUNTRY CLUB

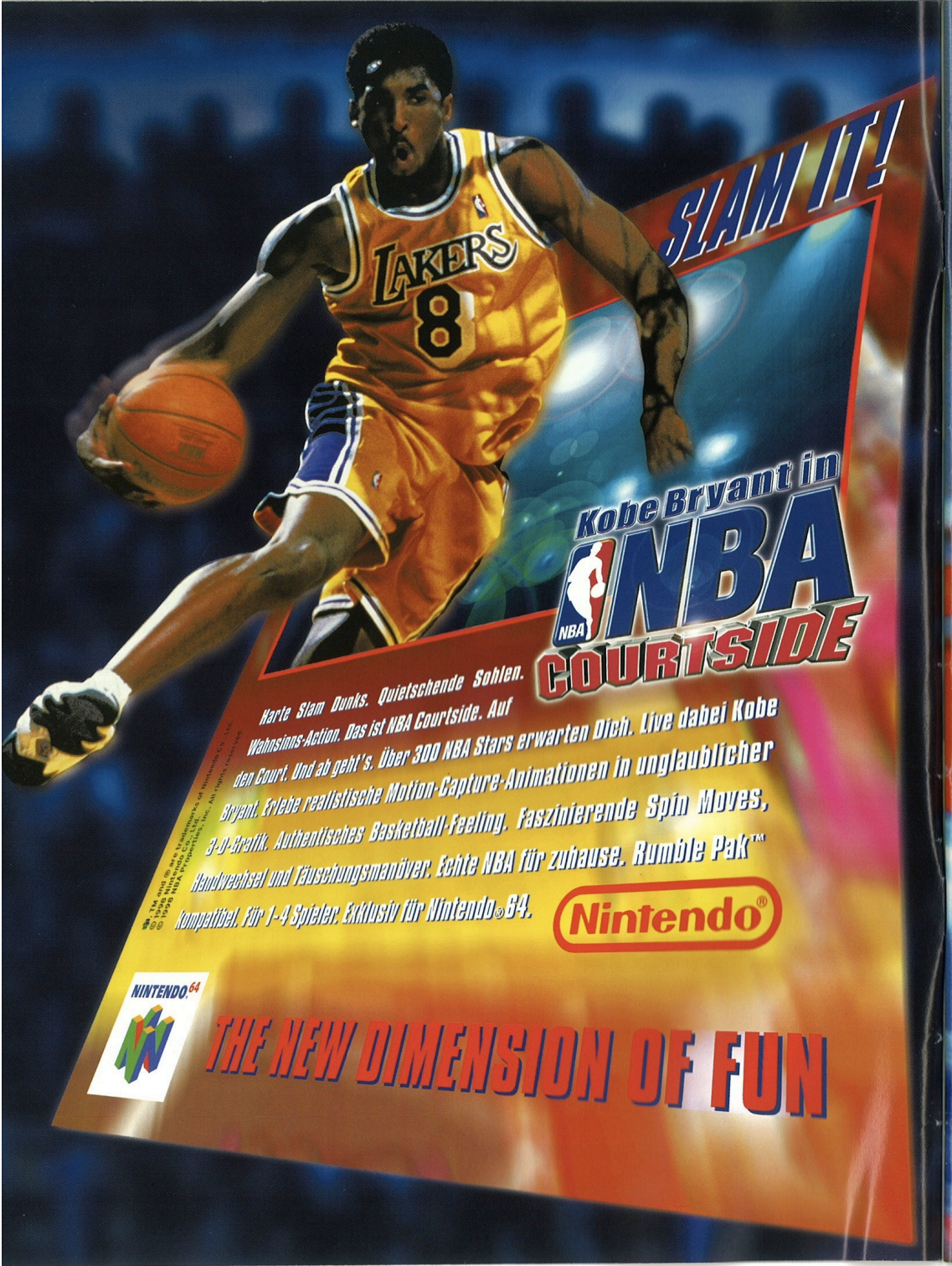
KONAMIS ISS 98

CRUIS'N WORLD

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

D 31192 F

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS



EDITORIAL

Neben vielen anderen Highlights erwarten uns in diesem Herbst wieder einmal einige Rennspiele für das Nintendo64, die uns den Rausch der Geschwindigkeit „live" vor dem Fernsehbildschirm erleben lassen werden. „Warum gerade Rennspiele, haben wir davon nicht schon genug?" wird jetzt vielleicht manch einer fragen... Ein Blick auf die vergangenen 20 Jahre Computer- und Videospielgeschichte zeigt, daß sich bereits jeder namhafte Hersteller an einem Spiel dieser Gattung versucht hat. Bereits Ende der 70er Jahre gab es die ersten Rennsport-Simulationen für die NES-Vorgängerkonsolen, Home-Computer oder Spielhallen-Münzgeräte. Rennspiele zeigen ganz besonders eindrucksvoll die technischen Möglichkeiten eines Prozessors: Wie viele bewegte Objekte können gleichzeitig dargestellt werden? Wie fließend laufen schnelle Bewegungen ab? Simuliert das Programm sich nähernde Landschaften oder Fahrzeuge optimal? Denn nicht jeder erzielt das gleiche Ergebnis, auch wenn er dieselbe Hardware zur Verfügung hat!

Aus diesem Grund sind Rennspiele für Profis ganz besonders interessant, zeigen sie doch, was ein Entwickler wirklich drauf hat. Darüber hinaus spricht der Rennsport ganz sicher auch menschliche Urinstinkte und die Lust am Reiz der Gefahr an – so wie kaum ein anderer Sport! Aber zurück zum Nintendo64 und der Frage, ob die Menschheit neue Rennspiele braucht. Die Antwort muß ein lautes und deutliches „JA" sein. Zur Beweisführung stellen wir Euch in dieser Ausgabe ausführlich den absoluten Hammer F1 World Grand Prix vor. Kaum ein anderes Autorennen wurde in der Vergangenheit so realistisch und packend in Szene gesetzt – und nur hier gibt es den echten Kick für Spieler, die das Extreme lieben.

Auf die Plätze – fertig – los!

Claude M. Moyse

WORLD OF NINTENDO

HOMEPAGE
http://www.nintendo.de

E-MAIL
redaktion@nintendo.de

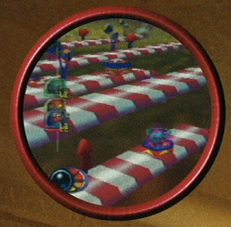
REDAKTIONSFAX
06026950308

SPIELE-HOTLINE
13:00 – 19:00 UHR
06026940940

KONSUMENTENBERATUNG
11:00 – 19:00 UHR
01305806

GEBÜHRENFREIER

F-1 WORLD GRAND PRIX: Hier könnt Ihr Schumi doch noch zum Titel verhelfen!



IGGY'S RECKIN' BALLS: Kugelige Reise ins spiralige Königreich!

WAIALAE COUNTRY CLUB: Traumhaftes Einlochen auf Hawaii!

BIO F.R.E.A.K.S.: Korruptes Konglomerat der synthoiden Gladiatoren!

CRUIS'N WORLD: Rasante Sightseeing-Rallye rund um die Welt!

INHALT

4/98

FIRST LOOK

18 **F-1 World Grand Prix** *(Nintendo64)*
24 **Iggy's Reckin' Balls** *(Nintendo64)*
28 **Waialae Country Club** *(Nintendo64)*
32 **International Superstar Soccer 98** *(Nintendo64)*
34 **Bio F.R.E.A.K.S** *(Nintendo64)*
36 **Cruis'n World** *(Nintendo64)*
38 **GT 64 Championship** *(Nintendo64)*
40 **Virtual Chess** *(Nintendo64)*
45 **Bust-A-Move 2** *(Nintendo64)*
48 **New Game Boy Games**

ZOOM IN

58 **Banjo-Kazooie** *(Nintendo64)*
62 **Forsaken** *(Nintendo64)*
66 **Kobe Bryant in NBA Courtside** *(Nintendo64)*
68 **Aero Gauge** *(Nintendo64)*

SPECIALS

10 **E3 Messebericht**
41 **Doppelposter: Banjo-Kazooie / Game Boy Camera**
46 **Game Boy Camera Special: Good Bye Hollywood**
52 **Wählt Eure Miss Game Boy**
70 **Comic: Super Mario in: Aloha, Hawaii!**
83 **Game Boy Camera Gewinnspiel: Wasisdasda?**

CLASSIX

80 **Super Metroid** *(Super Nintendo)*

RUBRIKEN

3 **Editorial**
7 **System Charts**
8 **News Flash**
54 **Club Center**
57 **Impressum**
76 **Trick Zone**
78 **Hotline**

NINTENDO 64

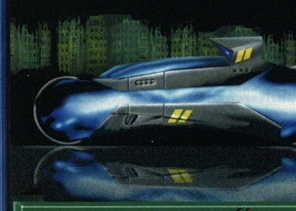
1 (-) ▲	**Banjo – Kazooie** Action Adventure *Nintendo*	1	m
2 (1) ▼	**Super Mario 64** Action Adventure *Nintendo*	1	m
3 (2) ▼	**Diddy Kong Racing** Fun Racing Adventure *Nintendo*	4	m c
4 (4) ●	**Lylat Wars** Shoot'em Up *Nintendo*	4	m
5 (5) ●	**Wave Race 64** Jetski Racing *Nintendo*	2	m c
6 (3) ▼	**Yoshi's Story** Jump'n'Run *Nintendo*	1	m
7 (6) ▼	**Extreme G** Future Racing *Acclaim*	4	c
8 (7) ▼	**Mario Kart 64** Fun Racing *Nintendo*	4	m c
9 (8) ▼	**Blast Corps** Action Adventure *Nintendo*	1	m c
10 (-) ▲	**Forsaken** Shoot'em Up - Adventure *Acclaim*	4	c
11 (9) ▼	**Bomberman 64** Action Adventure *Nintendo*	4	m c
12 (12) ●	**Mystical Ninja Starring Goemon** Action Adventure *Konami*	1	m
13 (10) ▼	**Int. Superstar Soccer 64** Sports *Konami*	4	c
14 (-) ▲	**Fifa 98 – Die Weltmeisterschaft** Sports *EA Sports*	4	
15 (11) ▼	**Turok – Dinosaur Hunter** Ego-Shooter-Adventure *Acclaim*	1	c
16 (13) ▼	**Snowboard Kids** Fun Racing *Nintendo*	4	c
17 (15) ▼	**Star Wars - Shadows Of The Empire** Action *Nintendo*	1	m
18 (16) ▼	**Fighter's Destiny** Fighting *Bomico/Laguna*	2	m c
19 (-) ▲	**Rampage World Tour** Action *GT Interactive*	3	c
20 (18) ▼	**Clayfighter 63 1/3** Fighting *Acclaim*	2	

1 Anzahl der Spieler · deutscher Text · m modulinterner Speicher · unterstützt Rumble Pak · c Controller Pak

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1 (1) ●	**The Legend Of Zelda – A Link To The Past** Adventure *Nintendo*	1
2 (2) ●	**Super Mario World 2 – Yoshi's Island** Jump'n'Run *Nintendo*	1
3 (8) ▲	**Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest** Jump'n'Run *Nintendo*	2
4 (-) ▲	**Super Mario All-Stars** Jump'n'Run *Nintendo*	2
5 (-) ▲	**Super Mario World** Jump'n'Run *Nintendo*	2
6 (-) ▲	**Donkey Kong Country** Jump'n'Run *Nintendo*	2
7 (10) ▲	**Super Mario Kart** Fun Racing *Nintendo*	2
8 (-) ▲	**Disneys Aladdin** Jump'n'Run *Nintendo*	1
9 (-) ▲	**Asterix & Obelix** Jump'n'Run *Nintendo*	2
10 (-) ▲	**Sim City** Simulation *Nintendo*	1

1 Anzahl der Spieler · deutscher Text



NINTENDO 64 TECHNO CHARTS

1	**Extreme G** Future Racing *Acclaim*	4	c
2	**Forsaken** Shoot'em Up - Adventure *Acclaim*	4	c
3	**Tetrisphere** Puzzle *Nintendo*	2	m
4	**Wetrix** Puzzle *Bomico/Laguna*	2	
5	**Aero Gauge** Future Racing *Konami*	2	m c

GAME BOY

1 (1) ●	**The Legend Of Zelda - Link's Awakening** Adventure *Nintendo*	1
2 (3) ▲	**Wario Land 2** Jump'n'Run *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
3 (2) ▼	**Mystic Quest** Adventure *Nintendo*	1
4 (4) ●	**Super Mario Land 2 - Six Golden Coins** Jump'n'Run *Nintendo*	1
5 (6) ▲	**Donkey Kong Land III** Jump'n'Run *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
6 (9) ▲	**Castlevania Legends** Action Adventure *Konami*	1 SUPER GAME BOY
7 (5) ▼	**Kirby's Dream Land 2** Jump'n'Run *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
8 (7) ▼	**Donkey Kong** Action Strategy *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
9 (8) ▼	**Pocket Bomberman** Action Strategy *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
10 (10) ●	**Wario Land – Super Mario Land 3** Jump'n'Run *Nintendo*	1
11 (11) ●	**Die Schlümpfe im Alptraumland** Jump'n'Run *Nintendo*	1
12 (-) ▲	**The King Of Fighters 95** Fighting *Bomico/Laguna*	2 SUPER GAME BOY
13 (13) ●	**Die Maus** Action Strategy *Nintendo*	1
14 (12) ▼	**Adventures Of Lolo** Action Strategy *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
15 (14) ▼	**Turok – Battle Of The Bionosaurs** Action *Acclaim*	1
16 (-) ▲	**Duck Tales** Jump'n'Run *Nintendo*	1
17 (17) ●	**Tetris** Puzzle *Nintendo*	2
18 (15) ▼	**Donkey Kong Land II** Jump'n'Run *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
19 (16) ▼	**Kirby's Block Ball** Action *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
20 (18) ▼	**Mole Mania** Action Strategy *Nintendo*	2 SUPER GAME BOY

1 Anzahl der Spieler · deutscher Text

SUPER GAME BOY Special Features und/oder farbige Darstellung bei Verwendung des Super Game Boy-Adapters

NEWS FLASH

DER HEISSE (SOFTWARE) HERBST

The Legend of Zelda – Ocarina of Time

Das Jahr 1998 – und vor allem die zweite Hälfte dieses Jahres – wird ohne Frage das Jahr der Blockbuster! Bereits auf der E3 in Atlanta wurden unzählige neue Spiele vorgestellt bzw. angekündigt, die noch in diesem Herbst unsere Küsten und Eure Konsolen erreichen werden. Neben BANJO-KAZOOIE und F1 WORLD GRAND

Waialae Country Club – True Golf Classics

PRIX, die bereits jetzt bzw. in Kürze erhältlich sind, haben Nintendo und deren Lizenznehmer noch etliche andere Kracher im Gepäck für das zweite Halbjahr.

Darunter sind auch ein paar Spiele, für die bereits konkrete Release Dates feststehen. So werden ab Mitte August WAIALAE COUNTRY CLUB – TRUE GOLF CLASSICS und F1 WORLD GRAND PRIX die Herzen aller Golf- und Formel 1-Begeisterten hochschlagen lassen. Bereits im September beginnt die Snowboard-Saison mit 1080° SNOWBOARDING. Ab Oktober wird auch unser Lieblingsbombenleger in BOMBERMAN HERO wieder zur Rettung seiner Prinzessin unterwegs sein. Im November heulen nicht allein die Motoren von F-ZERO X auf, sondern

F-Zero X

auch das lange und sehnlichst erwartete neue Abenteuer mit Link wird endlich, endlich wahr: THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME hat voraussichtlich in der letzten November-Woche hierzulande Premiere!

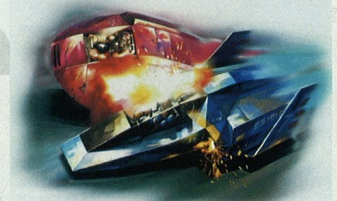
Auch Nintendos Lizenznehmer haben, wie erwähnt, etliche tolle Spiele in der Release-Schleife, darunter TUROK 2: SEEDS OF EVIL, WIPE OUT 64, INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98,

MISSION: IMPOSSIBLE

1080° Snowboarding

MISSION: IMPOSSIBLE, TONIC TROUBLE, SPACE CIRCUS, CASTLEVANIA 3D, EXTREME G 2, RAYMAN 64, FIFA SOCCER 99, MK4, GEX 64 – ENTER THE GECKO, SURVIVOR DAY ONE, WCW WRESTLING, FIGHTER'S DESTINY und V RALLY 64. Das wird in der Tat ein heißer Software-Herbst!

F-ZERO X



F-ZERO X: JETZT DOCH SCHON!

Manchmal wendet sich das Blatt eben doch zu unseren und Euren Gunsten: Das bislang auf nächstes Jahr verschobene Future Racing F-ZERO X wird nun doch schon in diesem Jahr an den Start gehen. Wir haben die Information, daß der superschnelle Renn-Kracher voraussichtlich ab der ersten November-Woche im Handel erhältlich sein wird. Ab diesem Zeitpunkt kann man also endlich mit Hochgeschwindigkeit Gas geben!

GROSSE HELDEN WERFEN...

...ihren Schatten voraus. Und ohne Übertreibung können wir wohl bereits jetzt auf die Premiere des Jahres hinweisen, denn noch in diesem Herbst wird – wie lange erwartet – THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME bei uns erscheinen. Doch schon vorher wollen wir Euch auf die neuen Abenteuer von Link einstimmen. Bereits in der nächsten Ausgabe Eures Club Nintendo-Magazins werdet Ihr dem jungen Helden in einem mindestens so spannenden wie witzigen Comic begegnen.

Und es kommt weit besser: Noch bevor Ihr das geniale Action-Adventure in den Händen halten werdet, könnt Ihr im weltweiten Netz schon zuvor viel Neues über den Helden und dessen Abenteuer erfahren – dies alles interaktiv im Internet! Gebt dazu einfach die Adresse **www.zelda.de** ein, und Euer Weg in die faszinierenden Gefilde der Nintendo Fantasy Nation ist geöffnet! Der Weg in eine fantastische Welt, fürwahr!

ECTS – NINTENDO WELTPREMIEREN

Vom 6. bis 8. September dieses Jahres wird in der britischen Hauptstadt die in Europa wichtigste Messe für Unterhaltungselektronik stattfinden – die European Computer Trade Show öffnet an diesen Tagen in der Londoner Olympia Hall

ihre Pforten. Selbstverständlich wird auch Nintendo mit einem über 1.000 Quadratmeter großen Messestand sowie einem umfangreichen Spieleangebot vor Ort sein. Neben bereits bekannten und mit Spannung erwarteten Spielen wie TWELVE TALES: CONKER 64, THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME und PERFECT DARK werden auch etliche Weltpremieren neuer Spiele zu bestaunen sein.

Weltpremiere in spielbarer Form haben der Game Boy Color, der auf der E3 nur hinter Glas ausgestellt war, und die neuen farbigen Spiele für das revolutionäre Handheld.

Zu den Spiele-Premieren zählen außerdem u.a. auch F-ZERO X sowie (als PAL-Weltpremieren) CASTLEVANIA 3D, SPACE CIRCUS und ein lange erwarteter, neuer Rare-Titel (ratet, was es ist), die hier den europäischen Fachbesuchern erstmals gezeigt werden.

BANJO-KAZOOIE – INS NETZ GEGANGEN

Das neue Traumpaar der Videospielgeschichte hat selbstverständlich auch seine eigene Adresse in der weiten Welt des World Wide Web: Banjo und Kazooie könnt Ihr jederzeit per Mausklick besuchen, um mehr über die beiden Abenteurer zu erfahren. Hier lest Ihr alles Wichtige und Witzige über den Bären und die Straußendame, die in einem der bislang größten Action Adventures auf eine gefahrvolle Mission gehen, um der Hexe Gruntilda zu zeigen, was eine Harke ist!

Doch nicht allein Informationen über BANJO-KAZOOIE könnt Ihr unter **www.banjo-kazooie.de** abrufen: Auch ein kniffliges Gewinnspiel wartet dort auf Euch, bei dem Ihr die Chance habt, einen von 10 blauen original Banjo-Rucksäcken mit Nintendo-Überraschungsinhalt zu gewinnen! Viel Spaß und viel Glück!

ECTS – AKTUELL IN TOP AKTUELL

Wenn im September die ECTS in London stattfindet, dann sind die Fans und Videospieler leider nicht zugelassen, denn dabei handelt es sich um eine reine Händlermesse. Doch habt keine Sorge, Ihr könntet etwas verpassen: Wer während der Messetage im Internet auf **www.nintendo.de** geht, der findet unter Top Aktuell stets News und Updates zum aktuellen Messegeschehen – so, als wäre er live dabei!

DER CLASSIC CONTEST

Super Nintendo-Fans, hergeschaut und weitergelesen: Hier könnt Ihr im Classic Contest nämlich mit ein wenig Glück zum stolzen Besitzer einer Super Nintendo-Konsole und eines spannenden und actionreichen SNES-Klassikers werden! Was Ihr dafür tun müßt, ist denkbar einfach: Beantwortet die folgenden drei Fragen richtig, und schon habt Ihr die Chance, eine Konsole und/oder ein Spiel zu gewinnen. Aber hier sind erst einmal die Fragen:

1) **Wie lautet der Name des Erzbösewichts in Disneys ALADDIN?**
2) **In welchem Super Nintendo-Klassiker seid Ihr Stadtplaner und Bürgermeister zugleich?**
3) **Wie heißt der Planet in SUPER METROID, auf dem Samus Aran landet?**

Und das könnt Ihr gewinnen:

1. Preis:	**Classic-Paket mit 1 Super Nintendo-Konsole und 3 SNES-Classics**
2. Preis:	**5 Super Nintendo-Classics**
3. – 10. Preis:	**3 Super Nintendo-Classics**

Schickt Eure Antworten auf einer Postkarte mit dem Kennwort „Classic Contest" an die bekannte Club Nintendo-Adresse Eures Landes. Einsendeschluß ist der **28. August**; der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wir warten auf Eure Antworten!

PRIME TIME

Die Nintendo Supershow

Ende Mai fand in Atlanta/USA zum vierten Mal die größte Computer- und Videospielmesse der Welt statt, die Electronic Entertainment Expo (auch E3 genannt). Die gesamte Branche hatte sich versammelt, um Fachbesuchern aus aller Welt die neuesten Hard- und Softwareprodukte vorzuführen. Im Zentrum der Ausstellungshalle waren die drei „Major Players" der Szene zu finden: Nintendo, Sega und Sony. Nintendo hatte mit über 3.500 qm den größten und optisch effektvollsten Messestand.

Über 400 weitere Hersteller waren vertreten, gezeigt wurden über 1.500 neue Spiele für Konsole, Spielhalle und PC. Für das Nintendo64 wurden mehr als 100 neue Games präsentiert, meistens als spielbare Vorabversion, manchmal aber auch nur als Videofilm. In einer beleuchteten Glaskuppel konnten die Besucher zum ersten Mal den neuen Game Boy Color mit dem Farbdisplay bewundern, Spiele gab es allerdings noch nicht zu sehen. Zu den absoluten Messehighlights gehörten die USA-Premiere von THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME, die Verleihung der ersten Interactive Achievement Awards und natürlich die Nintendo-Party am Vorabend der Messe, wo man sich bei den Songs der Lokalmatadore The B52's („Meet the Flintstones") in Stimmung bringen konnte. Die Club Nintendo Redaktion war vor Ort, um Euch vom Mega-Event des Jahres zu berichten. (cm, mm)

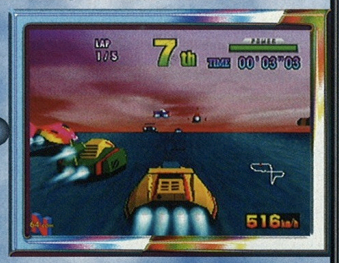
Die relativ geringe Zahl an neuen Spielen für das Nintendo64 im ersten Halbjahr 1998 muß nachträglich als „Ruhe vor dem Sturm" interpretiert werden. Viele Hersteller haben etwas mehr Zeit gebraucht, um die Hardware kennenzulernen und die technischen Möglichkeiten voll auszunutzen. Jetzt allerdings ist der Bann gebrochen, über 100 neue Spiele befinden sich kurz vor der Vollendung – und auf der E3 waren fast alle zu bestaunen.

Neben den Sequels (Fortsetzungen) bekannter Titel waren jede Menge Neuentwicklungen zu sehen.

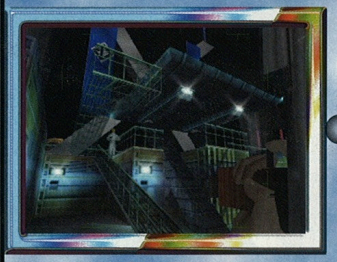
Conker mit dem Game Boy Color

Neues von den Profis

TWELVE TALES: CONKER 64



F-ZERO X



PERFECT DARK

JET FORCE GEMINI

Zu den beliebtesten Spielen auf dem Stand von Nintendo gehörten ohne Zweifel Shigeru Miyamotos THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME und BANJO – KAZOOIE von Rare. Letzteres Spiel kommt dieser Tage in Deutschland auf den Markt und wird eines der Highlights des Jahres. THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME könnte jedoch zum größeren Erfolg werden, da die „Nintendo Fantasy Nation" schon lange auf den Titel wartet und die Screenshots sowie die Vorabinformationen jetzt schon für Furore sorgen. Eine spezielle Standdekoration, die Kristallhöhle mit der mystischen Akustik-Show und ein stündliches Puppenspiel im japanischen Stil zogen die Besucher an – wenn sie nicht sowieso schon gefesselt vor einem der ZELDA-Displays aktiv waren. Details zum Spiel gibt es in der separaten Info-Box auf der nächsten Seite. Ein weiteres Highlight stand zwar etwas im Schatten von Zelda, war aber ebenso interessant, wenn man auf Geschwindigkeit und Atmosphäre steht – F-ZERO X wurde in einer Präsentation von Shigeru Miyamoto höchstpersönlich als schnellstes Rennspiel aller Zeiten vorgestellt. Leider nur auf Video zu sehen waren EARTHBOUND 64 und SUPER MARIO RPG 2, beides Titel, die ursprünglich für das 64DD geplant waren, jetzt aber doch auf Cartridge herauskommen – allerdings erst im nächsten Jahr.

Rare ist immer für eine Überraschung gut und mittlerweile einer der erfolgreichsten Entwickler für das Nintendo64. TWELVE TALES: CONKER 64 kannte man zwar schon von der vergangenen E3, inzwischen hat das Spiel jedoch BANJO–KAZOOIE-Qualitäten erworben. Für den Game Boy Color arbeitet man in England derzeit an einem Action-Adventure mit dem knuddeligen Eichhörnchen. Beide Conker-Spiele werden jedoch völlig unterschiedlich sein. Mit JET FORCE GEMINI und PERFECT DARK entstehen zur Zeit die ersten beiden Spiele der „dritten Generation". Durch neue Komprimierungsverfahren und Programmierwerkzeuge ist es den Designern möglich, die unglaublichen Grafiken aus BANJO – KAZOOIE noch einmal zu übertreffen. JET FORCE GEMINI tritt in MEGA MANS Fußstapfen und präsentiert ein futuristisches Shoot'em Up mit mehreren Spielfiguren (inkl. 4-Spieler-Modus) und einem umfangreichen Waffenarsenal. PERFECT DARK war auf der Messe leider nicht spielbar, dafür jedoch in einer beeindruckenden Show zu bewundern. Hauptfigur ist die bezaubernde und „formschöne" Joanna Dark, die mit Maschinengewehr und Panzerfaust auf Alien-Jagd geht. Die Weltpremieren von DONKEY KONG WORLD und DINOSAUR ISLAND wurden leider verschoben, Insider hoffen auf die ECTS in London (Anfang September). Sowohl Nintendo als auch Rare werden sich auch zukünftig sehr um den Game Boy und den neuen Game Boy Color bemühen (mehr dazu in der separaten Info-Box).

+ + +

Neuheiten: Nintendo/Rare

+ + +

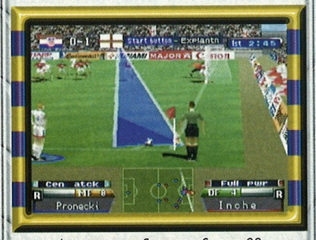
1080° TenEighty Snowboarding (Nintendo64)
Banjo – Kazooie (Nintendo64)
Bomberman Hero (Nintendo64)
Conker's Pocket Tales (Game Boy Color)
Cruis'n World (Nintendo64)
Earthbound 64 (Nintendo64)
F1 World Grand Prix (Nintendo64)
F-Zero X (Nintendo64)
Jet Force Gemini (Nintendo64)
Perfect Dark (Nintendo64)
Pocket Bomberman Color (Game Boy Color)
Pokémon Blue Edition (Game Boy)
Pokémon Red Edition (Game Boy)
Super Mario RPG 2 (Nintendo64)
Tetris Color (Game Boy Color)
The Legend Of Zelda – Link's Awakening (Game Boy Color)
The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time (Nintendo64)
Twelve Tales: Conker 64 (Nintendo64)
Wario Land Color (Game Boy Color)

+ + +

PLUS: 2-3 neue Überraschungstitel zum Verkaufsstart des Game Boy Color im November und ein „Top Secret"-Spiel für das Nintendo64.

+ + +

PERFECT DARK



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98

DIE HIT-LIEFERANTEN

Acclaim und Konami, beides Nintendo64-Entwickler der ersten Stunde, präsentierten Sequels und Neuheiten in gewohnter Qualität. EXTREME G 2 (Acclaim) und INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98 (Konami) setzen auf bewährte Spielkonzepte, gehören jedoch technisch zur „zweiten Generation" von Nintendo64-Spielen mit verbesserter Grafik, weniger Nebel-Effekten und schnellerem Scrolling. TUROK – SEEDS OF EVIL (Acclaim) jedoch ist mehr als eine gewöhnliche Fortsetzung. Basierend auf einer neuen Game-Engine ist aus Turok ein anderes Spiel geworden, in dem nicht nur die Steuerung komplett überarbeitet und dadurch noch verbessert wurde. TUROK – SEEDS OF EVIL wird es ebenfalls für den Game Boy geben, ob allerdings für den Game Boy Color, das stand zum Zeitpunkt der E3 noch nicht fest. Mit RE-VOLT und SHADOWMAN (Acclaim) sowie SURVIVOR DAY ONE (Konami) erweitern beide Hersteller die N64-Produktpalette um tolle Games für Erwachsene, die viel Action und Spannung bieten.

Für das kommende Jahr wurden CASTLEVANIA 3D und HYBRID HEAVEN angekündigt – zwei Konami-Spiele, mit denen die bekannte Firma einmal mehr ihren Status als Hitlieferant für Nintendo-Konsolen unterstreicht.

TUROK – SEED OF EVIL

The Legend of Zelda – Ocarina of Time

Im November ist es endlich soweit! Link, Zelda und Ganondorff laden Spieler aus aller Welt zu einem neuen Abenteuer auf dem Nintendo64 ein. Die erfolgreichste Adventure-Serie wird fortgesetzt – größer, umfangreicher, magischer, mystischer und fantasievoller als alle Vorgänger bisher. Aus Japan reiste Nintendos Chef-Entwickler Shigeru Miyamoto an, um den amerikanischen Fachbesuchern sein neues Baby vorzustellen. Im Verlauf des Abenteuers erlebt man Link erstmals in verschiedenen Alterstufen: Anfangs noch ein kleiner Junge, kann Link keine Waffen benutzen, sich auf Kämpfe einlassen oder auf einem Pferd reiten, um durch das riesige (!) Hyrule zu reisen. Erst später – als Teenager – erlernt Link diese Fertigkeiten. Durch ein Zeitportal ist es dem Spieler möglich, jederzeit eine bestimmte Epoche zu betreten und Aufgaben zu verrichten, die eine Konsequenz in einer anderen Epoche haben. Das Prinzip erinnert zwar ein bißchen an die Licht- und Schattenwelt aus dem Vorgänger THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST (Super Nintendo), bietet aber mehr Abwechslung. Dazu kommen die wunderschöne Grafik, der orchestrale Soundtrack, der gigantische Spielumfang, knifflige Rätsel und die ausgewogene Steuerung. Alles in allem: Ein Meisterwerk!!! Ein weiteres Entwickler-Team hat sich des Game Boy-Klassikers THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING angenommen und programmiert diesen für den Game Boy Color um. Auch hier ist ein Erscheinen Ende des Jahres geplant.

THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME

THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME

+++ Neuheiten: Acclaim/Konami +++

All-Star Baseball	(Nintendo64)
Bust-A-Move 2	(Nintendo64)
Bust-A-Move 3	(Game Boy)
Castlevania 3D	(Nintendo64)
Hybrid Heaven	(Nintendo64)
International Superstar Soccer 98	(Nintendo64)
Extreme G 2	(Nintendo64)
Forsaken	(Nintendo64)
NBA Jam 99	(Nintendo64)
NFL Quarterback Club 99	(Nintendo64)
NHL Breakaway 99	(Nintendo64)
Race Pack Double Pack	(Game Boy)
Re-Volt	(Nintendo64)
Shadowman	(Nintendo64)
South Park	(Nintendo64)
Survivor Day One	(Nintendo64)
Turok – Seeds Of Evil	(Game Boy o. Game Boy Color)
Turok – Seeds Of Evil	(Nintendo64)

PLUS: Mehrere neue Überraschungstitel zum Verkaufsstart des Game Boy Color im November.

VIVE LA FRANCE!

MISSION: IMPOSSIBLE

VIRTUAL CHESS

Erstklassige Videospiele müssen nicht aus Japan oder aus den USA kommen – dies bewiesen die drei französischen Firmen Infogrames, Titus und Ubi Soft. Infogrames gehört inzwischen zu den größten Software-Entwicklern der Welt und ist neben Nintendo der wichtigste Software-Vertrieb in Europa. Interessanterweise setzen fast alle französischen Firmen auf Film- oder Comic-Lizenzen. Ob BLUES BROTHERS 2000, SUPERMAN 64, XENA & HERCULES (die beiden RTL Fantasy-Serien) oder die zahlreichen Toon-Umsetzungen – jedes dieser Games hat bereits vor dem Erscheinen eine große Fangemeinde.

TONIC TROUBLE

GT 64

Mit V-RALLEY 98 – ARCADE CHAMPIONSHIP EDITION, RAYMAN 64 und TONIC TROUBLE werden Spiele fortgesetzt, die bereits auf anderen Konsolen erfolgreich waren. Zu den Highlights gehören unserer Meinung auf jeden Fall MISSION: IMPOSSIBLE (Infogrames) und das Playmobil-Adventure HYPE – THE TIME QUEST (Ubi Soft). Beide Spiele könnten unterschiedlicher nicht sein: HYPE – THE TIME QUEST ist ein Abenteuerspiel für jüngere Spieler und Einsteiger, während MISSION: IMPOSSIBLE der langerwartete Agenten-Thriller für Erwachsene ist.

AWARDED!

Im Rahmen der E3 wurden erstmals die Interactive Achievement Awards durch die Academy of Interactive Arts & Sciences (AIAS) verliehen. Einer der „Hall of Fame-Awards" der Academy ging an Nintendos Mastermind Shigeru Miyamoto aufgrund seiner enormen Leistungen als Spieledesigner.

Außerdem heimste Nintendo gleich reihenweise Awards für Nintendo64-Spiele ein, u.a. ging die Auszeichnung für das „Sports Game of the Year" an INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64.

„Racing Game of the Year" wurde DIDDY KONG RACING, und mit der Auszeichnung für das beste „Fighting Game des Jahres" wurde WCW vs. NWO: WORLD TOUR bedacht.

Die Awards sind laut AIAS „eine Anerkennung für herausragende Kreativität im Bereich der Video- und Computerspiele sowie eine Ehrung für die an der Produktion beteiligten Programmierer und Designer".

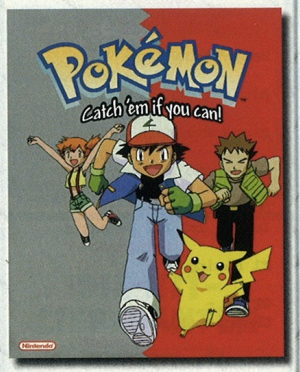
Neuheiten: Infogrames/Titus/Ubi Soft

Baby Titus (Game Boy Color)
Blues Brothers 2000 (Game Boy)
Blues Brothers 2000 (Nintendo64)
Buck Bumble (Nintendo64)
Duck Dodgers – In The 3rd 1/2 Dementia (Nintendo64)
F1 Racing 2 (Nintendo64)
GT 64 – Championship Edition (Nintendo64)
Hercules – The TV Series (Nintendo64)
Hype – The Time Quest (Nintendo64)
Jest (Nintendo64)
Jungle Bots (Nintendo64)
Looney Tunes – Space Race (Nintendo64)
Mission: Impossible (Nintendo64)
Montezuma's Return (Game Boy)
Quest For Camelot (Game Boy Color)
Rayman 64 (Nintendo64)
Roadsters 98 (Game Boy)
Roadsters 98 (Nintendo64)
Scars (Nintendo64)
Space Circus (Nintendo64)
Superman 64 (Nintendo64)
Tasmanian Express (Nintendo64)
Tonic Trouble (Nintendo64)
Tweety & Sylvester – I Taw A Puddy Tat (Game Boy)
Virtual Chess (Nintendo64)
V-Ralley 98 – Arcade Championship Edition (Nintendo64)
Xena – The TV Series (Nintendo64)

+++

PLUS: Mehrere neue Überraschungstitel zum Verkaufsstart des Game Boy Color im November.

+++



GAME BOY NEWS

Zehn Jahre Game Boy – fast tausend Spiele – kein Ende in Sicht! Ob Game Boy Classic, Game Boy Special Edition, Game Boy Pocket, Game Boy Pocket Color Edition oder Game Boy Color... noch immer ist Nintendos Handheld ein Millionenseller. Jeder namhafte Hersteller unterstützt die Konsole Jahr für Jahr mit neuen Spielen. Mittlerweile ist eine neue Generation von Game Boy-Spielern „nachgewachsen", so daß es sich lohnt, ältere Spiele neu aufzulegen. Auf der E3 waren zahlreiche Titel zu sehen, wobei allerdings noch nicht klar ist, welchen Einfluß die Markteinführung des Game Boy Color auf diese Games haben wird. Es kann durchaus sein, daß das eine oder andere Spiel, das auf der E3 noch schwarzweiß war, doch farbig herauskommen wird. Lassen wir uns überraschen...

+++ Neuheiten: +++
THQ/Take 2

Bass Hunter	(Take 2)
Card School	(Take 2)
Disney's Mulan	(THQ)
Disney's Pixar – A Bug's Life	(THQ)
Montezuma's Return	(Take 2)
Plague	(Take 2)
Rugrats	(THQ)
Small Soldiers	(THQ)
World Cup 98	(THQ)
Yoda Stories	(THQ)

+++

Pokémon – Catch'em if you can

„Catch'em if you can!" lautete das Motto auf der E3, wenn es um die kleinen Monster für die Hosentasche ging: POKÉMON war eine der angesagtesten Neuheiten an den drei Messetagen. Das erste Rollenspiel, das die Elemente Kämpfen (im Zwei-Spieler-Modus), Sammeln/Tauschen und virtuelle Aufzucht kombiniert, wird in den Vereinigten Staaten noch in diesem Herbst in zwei Versionen – Red Edition und Blue Edition – auf den Markt kommen. 150 Monster sind darin enthalten. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, zum "weltbesten Pokémon-Trainer" zu werden und seine Monsterkollektion durch Suchen, Sammeln und Tauschen im Spiel zu vervollständigen.

Die Pokémon gehören zu verschiedenen Element-Gruppen, was besonders für die Kämpfe ausschlaggebend ist. So sind die Monster aus der Familie der Feuerwesen im Kampf denen aus der Art der Wasserwesen oftmals unterlegen usw. Die Kämpfe finden wie im Rollenspiel via Game Link-Kabel statt, und durch individuelle Aufzucht und Pflege eines Monsters sind selbst gleiche Charaktere nie wirklich identisch.

POKÉMON Merchandising

POKÉMON ARENA (Nintendo64)

Superstar Pikachu

Game Boy Color

Rechtzeitig zum zehnten Geburtstag der tragbaren Videospielkonsole hat Nintendo den Fans einen langgehegten Wunsch erfüllt – der Game Boy wird farbig! Ähnlich revolutionär wie die Umstellung vom Schwarzweiß-Fernsehen auf Farbfernsehen und fast genauso spektakulär! Ende November soll das Gerät weltweit erscheinen – in Europa mit sechs Nintendo-Spielen zum Start. Drei davon sind Neuentwicklungen, die anderen drei sind Klassiker, die zu diesem Zweck neu programmiert wurden. Auch die Lizenzhersteller sind ziemlich heiß auf das Teil, wie die erste Ankündigungsliste zeigt, die zur Zeit jeden Tag wächst:

Bugs Bunny – Crazy Castle 3	(Kemco)
Harvest Moon	(Natsume)
Legend Of The River King	(Crave)
Shadowgate Classic	(Kemco)
Top Gear Pocket	(Kemco)

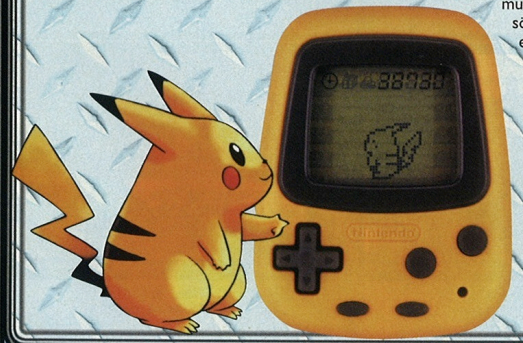
...und viele mehr!

Die Game Boy Color-Spiele von Nintendo, Rare, Acclaim, Konami, Infogrames, Titus und Ubi Soft findet Ihr in den Veröffentlichungslisten der jeweiligen Hersteller.

KURIOSES: DAS PIKAGOTCHI

Das Prinzip des Suchens und Aufpäppelns gehört zu den Grundfunktionen in den POKÉMON-Spielen, die in diesem Winter in den Vereinigten Staaten auf den Markt kommen. Pikachu, eines der 150 kleinen Monster und heimlicher Star der POKÉMON-Games, wird jedoch bereits im Herbst die Herzen der Amerikaner als virtuelles Haustier, digitales Mini-Game und Wecker im Sturm erobern: Als wirklich interaktives Haustier!

Man kann mit Pikachu sprichwörtlich spazierengehen, denn es fungiert als Schrittzähler und mißt die zurückgelegte Entfernung. Je weiter der Besitzer des Pokémon Pikachu läuft, desto besser wird das Verhältnis zwischen Monster und „Herrchen"! Pokémon Pikachu registriert dabei obendrein die Bewegungen, zählt sie in Energiepunkten und stellt sie (addiert) auf einem Display dar. Ab einem bestimmten Wert kann man dann auch die eingebauten Mini-Games spielen. Außerdem muß man sein persönliches Pikachu erziehen (es putzt sich dann die Zähne, badet und so weiter), und je mehr man sich um Pikachu kümmert, desto mehr freundet es sich mit dem Besitzer an.



Willkommen
im Nintendo64-Club!

Air Boardin' USA	(Ascii)
Battle Tanx	(3DO Company)
Body Harvest	(Gremlin)
Caesar's Palace	(Crave)
Charlie Blast's Challenge	(Kemco)
Chopper Attack	(Midway)
Earthworm Jim 3D	(Interplay)
Fighting Force 64	(Eidos)
Flying Dragon	(Natsume)
Formel 1	(Psygnosis)
Gex 3D – Enter The Gecko	(Crystal Dynamics)
Holy Magic Century	(THQ)
Knife Edge	(Kemco)
Legend Of The River King	(Crave)
Lode Runner 64	(Big Bang)
Madden NFL 99	(EA Sports)
Mike Piazza's Strike Zone	(GTI)
Milo's Astro Lanes	(Crave)
MK4	(Midway)
Nascar 99	(EA Sports)
NFL Blitz	(Midway)
NHL 99	(EA Sports)
Nightmare Creatures	(Activision)
Nuclear Strike	(THQ)
Off Road Challenge	(Midway)
Penny Racers	(THQ)
Q2	(Activision)
Rev Limit	(Seta)
Road Rush	(THQ)
Robotech – Crystal Dreams	(Gametek)
Rugrats	(THQ)
Rush 2 – Extreme Racing	(Midway)
Shadowgate 64	(Kemco)
Silicon Valley	(Take 2)
Snowboard Kids 2	(Atlus)
St. Andrew's Golf	(Seta)
Star Craft	(Blizzard)
Tetris	(Blue Planet)
Top Gear Overdrive	(Kemco)
Twisted Edge Snowboarding	(Kemco)
VR Pool 64	(Crave)
WCW Nitro	(THQ)
WCW/NWO Revenge	(THQ)
WipeOut 64	(Psygnosis)
World Cup 98	(EA Sports)

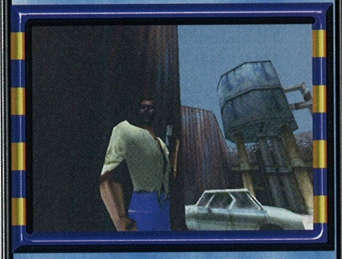
PRIME TIME

Für Nintendo ist Prime Time das Motto dieses Jahres: „Dieser Begriff", so Howard Lincoln, NOA-Geschäftsführer, bei einer Pressekonferenz im Vorfeld der E3, „beschreibt den Zustand der Videospiel-Industrie derzeit am besten. 1997 war bislang das beste Jahr, und in 1998 werden wir einen All-Time-Record setzen!"

Spielqualität, so Lincoln weiter, sei das einzige, was bei einem Videogame wirklich zähle: „In der zweiten Jahreshälfte 1998 werden wir – meiner Meinung nach – mit die besten Spiele in unserer Firmengeschichte anbieten. Das beinhaltet auch die Geburt dessen, was wir als die zweite Generation der Nintendo^{64}-Titel bezeichnen."

Bei der Vorstellung des Game Boy Color erklärte Peter Main, Vizepräsident Marketing bei NOA: „Durch das neue Handheld mit farbigem Display wird der Weg dieses erfolgreichsten Spielsystems der Welt ins 21. Jahrhundert geebnet sein, denn hier können nicht nur die speziell dafür entwickelten Spiele genutzt werden, sondern es lassen sich damit auch alle bisher erschienenen Game Boy-Titel spielen."

Die Game Boy Color Glaskuppel.



SHADOWMAN

NINTENDO WIRD ERWACHSEN!

TUROK – SEEDS OF EVIL

SURVIVOR DAY ONE

Ganz im Gegensatz zum vergangenen Jahr gab Nintendo bei der diesjährigen E3 eine große Anzahl von Spieleiteln bekannt, die sich eindeutig an ein erwachsenes Publikum richten. Damit setzte der Marktführer deutliche Zeichen und ließ diejenigen Stimmen verstummen, die Nintendos Vorzeigekonsole als Kinderspielzeug abgetan hatten. Dennoch steht der Begriff „Erwachsenenspiele" nicht gleichzeitig auch für „Gewaltspiele". Mit Spielen, die ein älteres Publikum ansprechen sollen, sind vor allem umfangreiche und storyorientierte Adventures wie PERFECT DARK, SHADOWGATE 64 *oder* MISSION: IMPOSSIBLE *gemeint, aber auch Denksportspiele wie* VIRTUAL CHESS 64 *oder realistische Sportsimulationen wie* F1 WORLD GRAND PRIX.

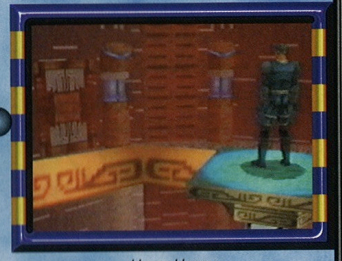
Wie PERFECT DARK *spielt auch die Handlung von Komanis* HYBRID HEAVEN *in der Zukunft. Alles beginnt damit, daß der Präsident der Vereinigten Staaten von einer unbekannten Macht gekidnappt wird. John Slader, Agent des Spec Ops-Teams, wird mit der Aufgabe betreut, den Präsidenten zu befreien. Dabei muß sich der Agent mit einigen ausgebrochenen Versuchsobjekten eines Genlabors auseinandersetzen. HYBRID HEAVEN ist eine gelungene Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel, denn der Held des Abenteuers sammelt im Laufe des Spiels Erfahrungspunkte und erlernt neue Fähigkeiten.*

In SURVIVOR DAY ONE *(ebenfalls von Konami) schlüpft Ihr in die Rolle einer halbhumanoiden Lebensform, deren Aufgabe es ist, nach dem Untergang der Erde auf einem fernen Planeten neues Leben zu zeugen. Dabei habt Ihr vor allem zwei Probleme zu bewältigen: Zum einen müßt Ihr die feindlichen Lebensformen vom Sinn Eurer Aufgabe überzeugen, zum anderen müßt Ihr den Aufenthaltsort Eurer Partnerin ausfindig machen, denn auch in der Zukunft ist eine Zeugung ohne weibliche Beteiligung nicht möglich (und nur halb so spaßig).*

Der zweite Teil von Acclaims TUROK (SEEDS OF EVIL) *setzt genau dort an, wo der erste Teil endete: Nach dem Tod des Campaigners beschließt Turok, das Chronoceptor zu vernichten und wirft es in den Vulkan des Lost Land. Dummerweise erweckt er so den Primagen, einen weit bösartigeren Gegenspieler als den Campaigner, wieder zum Leben. Denn der war mit Raumschiff und Besatzung seit Jahrhunderten im Vulkan gefangen und ist nun wieder frei. Binnen kürzester Zeit schwärmen die Mutanten des Primagen aus und verteilen sich über das gesamte Land.*

Nach TUROK *ist* SHADOWMAN *der zweite Comic-Held von Acclaim, der nun in einem eigenen Videospiel verewigt wird. Mittels Voodoo-Magie wurde dem Killer Mike Le Roi eine magische Voodoo-Maske in die Brust implantiert. Auf diese Weise wurde aus Le Roi der Shadow Man, der nun mit menschlichen und übermenschlichen Waffen Jagd auf die Untoten aus dem Jenseits macht.*

SHADOWMAN



HYBRID HEAVEN

Interview mit dem Meister

Im Anschluß an die offizielle Nintendo-Pressekonferenz folgte eine Präsentation des neuesten Miyamoto-Werkes, der der Meister höchstpersönlich beiwohnte. Dabei hatte ein ausgewählter Kreis von Journalisten die Möglichkeit, Einblick in verschiedene Level des Spiels THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME zu nehmen und durfte Mastermind Miyamoto zudem mit Fragen bombardieren. Natürlich waren auch Mitglieder der Club Nintendo-Redaktion anwesend. Hier die interessantesten Q & A's (Questions & Answers)!

Q: *Herr Miyamoto, wie weit sind die Arbeiten am Spiel bisher fortgeschritten?*

A: Das neueste Zelda-Abenteuer befindet sich kurz vor der Fertigstellung. Zur Zeit arbeiten ca. 40 Programmierer gleichzeitig an dem Spiel, um ihm den letzten Schliff zu geben. Sie sind damit beschäftigt, die einzelnen, bereits fertigen Spielelemente zu einem zusammenhängenden Abenteuer zusammenzufügen. Als letzten Schritt erhält das Spiel schließlich noch Sounds und Musikstücke. Es dauert also nicht mehr lange, bis es komplett fertig ist.

Q: *Wieviel Prozent der Ideen und des Designs stammen von ihnen persönlich?*

A: Die komplette Story ist von mir. Die Design- und Rätselideen stammen zu ca. 70 Prozent von mir und die restlichen 30 Prozent von anderen Programmierern, wurden aber mit mir besprochen. Beim Design einiger Orte von Hyrule war die Gestaltung bereits durch die Vorgängerspiele vorgegeben. Hier bestand die Herausforderung darin, diese bereits bestehenden Orte dreidimensional umzugestalten. Dies ist uns in eindrucksvoller Weise gelungen.

Q: *Wie lange wird an dem Projekt bereits gearbeitet?*

A: Begonnen wurde schon vor drei Jahren. Damals entstanden erste Bewegungsstudien des Helden und erste grobe Landschafts- und Spielideen. Seit ungefähr einem Jahr arbeiten wir intensiv am Spiel. Wenn Sie ältere und jüngere Versionen des Spiels vergleichen, wird Ihnen auffallen, daß sich in diesem Zeitraum besonders in punkto Grafik enorm viel getan hat. Das läßt sich am besten am Gesicht des Helden erkennen, das zunächst sehr grob erschien. In der aktuellen Version sind sehr feine Gesichtszüge zu erkennen.

Shigeru Miyamoto und Takashi Tezuka

Q: *Herr Miyamoto, gibt es irgendwelche Ideen von Ihnen, die sich aus technischen Gründen nicht verwirklichen ließen?*

A: Bei dieser Produktion kann ich erstmals sagen, daß bei mir keine kreativen Wünsche offen geblieben sind. Dank der nahezu unbegrenzten Möglichkeiten der Hardware konnte ich alle meine Ideen und Fantasien verwirklichen.

Q: *Wie viele Geheimnisse wird es im Spiel geben, die nicht unbedingt gelöst werden müssen, um das Abenteuer zu beenden?*

A: Eine interessante Frage. Ich schätze, daß etwa 30 Prozent der Geheimnisse nicht relevant für die Beendigung des Spiels sind. Natürlich wird der Spieler nicht wissen, welche Aufgaben er vernachlässigen kann.

Q: *Welchen Umfang wird das neue Zelda-Abenteuer haben? Wird es ähnlichen Umfang wie das Super Nintendo- und das Game Boy-Spiel haben?*

A: Das ist im Moment noch schwer zu sagen. Denn wie bereits erwähnt, sind bisher nur einzelne Elemente des Spiels fertig. Im Moment wird es zu einem zusammenhängenden Abenteuer zusammengefügt. Dann erst wird man sehen, welchen Umfang das Spiel wirklich hat. Ich denke jedoch, daß es mindestens den gleichen Umfang wie das Super Nintendo-Spiel haben wird.

Q: *Wie sieht es mit Zelda-Abenteuern auf anderen Systemen aus? Ursprünglich war das Spiel für das 64DD geplant. Wird auch an dieser Version weitergearbeitet?*

A: Ja, die 64DD-Version wird einige Überraschungen bieten! In dieser Version hat der Spieler nach Beendigung des Abenteuers die Möglichkeit, neue Bereiche zu betreten und wird dort erneut vor schwierige Aufgaben gestellt. Mehr will ich dazu aber noch nicht verraten.

Zudem arbeiten wir gerade daran, Game Boy-Zelda neu und in Farbe zu programmieren. Das Spiel wird für den Game Boy Color unter dem bereits bekannten Titel THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING wiederveröffentlicht werden. Auch hier dürfen sich alle Zelda-Fans auf etwas ganz Besonderes gefaßt machen.

Q: *In einer frühen Version des Spiels konnte Link springen. Dieses Jump'n'Run-Element ist in der jetzigen Version nicht mehr vorhanden. Welchen Grund hat das?*

A: Das ist einfach zu erklären. Bei allen Zelda-Abenteuern stehen Spielspaß, Atmosphäre und das Lösen von Aufgaben an erster Stelle. In diesem neuesten Abenteuer sind die Rätsel und Herausforderungen besonders diffizil. Der Spieler hat schon genug damit zu tun, sich auf die jeweiligen Aufgaben zu konzentrieren. Müßte er zudem noch Sprungaktionen ausführen, würde darunter der Spielspaß leiden. Deshalb habe ich mich dazu entschlossen, daß Link Sprungaktionen automatisch ausführt. Auf diese Weise kann sich der Spieler auf das Wesentliche konzentrieren. Außerdem sollte das Spiel nicht zu sehr in die Jump'n'Run-Ecke abdriften. Zelda-Spiele sind und bleiben Action-Adventures.

Q: *Durch Ihre bisherigen Produktionen haben Sie in der Videospielbranche mittlerweile einen ähnlichen Status wie Steven Spielberg, George Lucas oder Sam Raimi in der Filmbranche. Haben Sie jemals über eine Zusammenarbeit oder gar einen Spielfilm nachgedacht?*

A: Ich bin in der Tat schon von dem einen oder anderen Filmemacher angesprochen worden. Das hat mich sehr geehrt, denn ich hätte nicht gedacht, daß ich selbst in Filmkreisen respektiert werde. Dennoch ist der Film nicht mein Metier. Einer der für mich wichtigsten Punkte ist noch immer die Interaktion. Ich will dem Spieler keine vorgefertigte Story präsentieren, ich will, daß der Spieler selbst das Abenteuer lebt. Er soll Entscheidungen treffen, er soll den Ausgang des Spiels bestimmen. Im neuesten Zelda-Abenteuer gibt es beispielsweise mehr als 100 Situationen, in denen die Geschichte nicht linear verläuft, sondern einzig und allein von der Entscheidung des Spielers abhängig ist. Und genau das ist meine Vorstellung von Entertainment.

F-1 WORLD GRAND PRIX

Das Brummen der Motoren hallt in Euren Ohren... der Duft von Benzin, gemischt mit dem Aroma abgeriebenen Reifengummis, steigt Euch in die Nase, garniert mit der prickelnden, nervenaufreibenden und mitreißenden Atmosphäre, die es nur während eines Formel 1-Rennens gibt... jetzt blinkt die Startanzeige... das dumpfe Brummen der Motoren wird lauter... jetzt wird das Startsignal gegeben... die Motoren der Boliden heulen auf, und es dauert nur Bruchteile von Sekunden, bis die Rennwagen in einem heißen Kampf um die beste Position versuchen, sich gegenseitig zu überholen und den ersten Platz zu erreichen! F1 World Grand Prix ist ein enorm authentisches Formel1-Racing Game für das Nintendo64 – kein Spiel dieser Art war vermutlich realistischer und näher am Original dran – und wir zeigen Euch, warum! (tr)

GANG EINLEGEN UND GAS GEBEN!

Setzt Euch ans Steuer eines der insgesamt 22 Rennwagen, tretet auf das Gaspedal – und schon prescht Ihr mit Eurem Formel 1-Renner davon, jetzt noch auf der Geraden... döch da kommt bereits die erste Kurve. Reißt das Steuer aber nicht gleich herum, denn der Rennwagen reagiert absolut sensibel. Nehmt den Fuß kurz vom Gas, nehmt die Kurve mit Bravour und nehmt dann wieder ordentlich Tempo auf! Hoffentlich waren alle technischen Einstellungen an Eurem Fahrzeug bereits auf die Strecke und die Wetterverhältnisse abgestimmt, denn das ist für gute Straßenlage und eine niedrige Wetteranfälligkeit schon wichtig. Doch Ihr habt zuvor garantiert etliche Trainingsrunden absolviert, um den Kurs kennenzulernen! In der Box vor dem Start habt Ihr nochmals den Wetterbericht gelesen, habt Euch mit der Strecke vertraut gemacht und seid auf diese Weise mental und physisch gut vorbereitet auf alle Eventualitäten...

IST ES LIVE ODER IST ES...?

Es ist in der Tat erstaunlich, was F1 World Grand Prix als Formel 1-Simulation leistet: Nicht nur die unglaubliche Detailverliebtheit der Programmierer hat zu einer bislang nicht erreichten Authentizität bei der Umsetzung der Rennstrecken geführt, sondern auch bei der Gestaltung der Rennwagen hat man sich erfolgreich alle Mühe gegeben, so exakt wie möglich am Original zu sein.

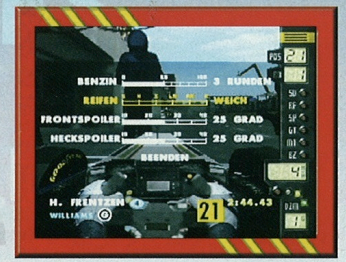
Und die Detailtreue ist nicht allein beim Blick in die nähere Umgebung zu sehen – vielmehr sind auch die weit entfernten Objekte in ihrer Darstellung sehr gut erkennbar. Fast könnte man meinen, es handele sich um eine Live-Übertragung... Doch der optische Eindruck wird von der spieltechnischen Erfahrung noch unterstützt: So direkt wie die Lenkung eines echten Rennautos anspricht, so direkt reagieren

auch hier die Wagen. Bremsspuren bei plötzlichen Stopps, wegfliegende Erde beim Anfahren auf dem Rasen bzw. an den Reifen hängengebliebener Kies (falls Ihr in einem Kiesbett gelandet seid) oder die Informationen über Kontrahenten und Plazierung per Funk – realistischer geht es kaum!

F-1 World Grand Prix
©© 1998 Video System Co., Ltd./Paradigm Entertainment, Inc. All other trademarks are property of their respective owners.
An official product of the FIA Formula One World Championship Licensed by Formula One Administration Limited
©1998 Nintendo Co. ,LTD

FORMEL 1-FÄHIGE RECHENLEISTUNG!

Geschwindigkeit ist im Fall von F1 World Grand Prix keine Hexerei, sondern das Ergebnis ausgeklügelter State of the Art-Programmiertechnik. Die Programmierer bei Paradigm haben sich bereits einen Namen durch die ausgezeichneten Flugsimulationen (u.a. für die US-Luftwaffe) gemacht und mit Pilotwings 64 einen exzellenten Flugsimulator für das Nintendo64 entwickelt. In der Kombination mit Video Systems USA wurde nun ein Formel1-Rennspiel entworfen, das nicht nur hinsichtlich der Steuerung wirklich keine Wünsche offen läßt. Gerade das Thema Formel 1 ist eine schwierige Sache, wenn es um eine gute Umsetzung geht! Denn hierbei müssen nicht allein die komplexen Strecken programmiert werden mit all ihren charakteristischen Eigenschaften, sondern ebenso muß das Verhalten von mehr als 20 weiteren Rennwagen mitberechnet werden. Zusätzlich zum flüssigen Streckenverlauf kommt die Tatsache, daß die Umgebung realistisch wirken sollte. Weiter entfernte Gebäude sollten auch nicht durch Pop Ups plötzlich ins Bild springen – und bei der allein schon für diese Features immensen Rechenleistung darf natürlich auch das Tempo nicht zu kurz kommen!



Aber alle Bedenken könnt Ihr getrost beiseite lassen: Paradigm hat die Aufgabe mit Bravour gemeistert und präsentiert in Zusammenarbeit mit Video Systems USA ein Formel 1-Racing der Spitzenklasse!

FIRST LOOK INFO

F1 World Grand Prix wird ohne Frage Zeichen setzen, denn das Spiel geht weit über die Erwartungen hinaus. So werden zu allen 17 Rennkursen, den 22 Fahrern und ihren Boliden alle Details, Statistiken und technischen Einzelheiten genannt. Authentische Motorengeräusche und ein cooler Soundtrack sorgen für noch mehr Spaß und Action.

Auf den verschiedenen Rennkursen der 1997er Formel1-Saison können Szenarien aus der Renngeschichte dieses Jahres noch einmal gefahren werden, und neben fünf unterschiedlichen Modi (darunter ein Time Trial- und ein Zwei Spieler-Modus) können auch Wetterbedingungen und technische Details der Rennwagen ausgewählt werden.

F1 World Grand Prix unterstützt das Rumble Pak und hat einen modulinternen Speicher, auf dem Bestzeiten gesichert werden. Realistische Kommentare und Hinweise per Funk tragen zusätzlich zum Spielspaß bei!

5X FORMEL 1!

Einfach nur so immer die Strecke entlang Bestzeiten fahren – das wäre allein aufgrund der genialen Steuerung und der ausgezeichneten Grafik schon ein Fest! Doch bei F1 World Grand Prix ist für mehr und noch mehr Rennspaß gesorgt: Insgesamt fünf verschiedene Spielmodi stehen zur Auswahl, und darunter ist vor allem ein Modus, der die Realität mit der Fiktion vereint, denn hier kann man als Fahrer in einem 1997er Original-Szenario beweisen, daß man besser ist als der Pilot von damals!

GRAND PRIX-MODUS

Der wichtigste Modus eines Grand Prix-Spiels ist... der Grand Prix-Modus, ganz klar. Hier könnt Ihr aus 22 Fahrern wählen, die zu den 11 Rennställen der Formel 1 gehören. Außerdem wählbar: Die gesamten Rennpisten der 1997er Saison, so daß Ihr in den Wettstreit um die Weltmeisterschaft treten könnt. Nehmt dazu einen Fahrer, setzt Euch ans Steuer seines Renners und geht an den Start. Besonders hilfreich ist in diesem Modus die Replay-Möglichkeit, die Euch nach eventuellen Fehlern während des Rennens sehr genau zeigt, was Ihr falsch gemacht habt. So lernt man fahren!

SZENARIO-MODUS

Die absolute Über-Option für alle, die schon immer mal zeigen wollten, daß sie besser sind als alle F1-Fahrer zusammen: Denn Ihr könnt hier endlich einmal eine klassische Rennsituation selbst (er)fahren! Aus einer Anzahl von verschiedenen Szenarien könnt Ihr auswählen, dann werden Euch die Informationen zu diesem speziellen Rennen gegeben, Ihr werdet quasi in den Renner gesetzt und nehmt teil – aber: Nicht rempeln!

Daß 1997 eines der spannendsten Formel 1-Jahre war, das kann man hier in der Tat nachvollziehen, sozusagen am eigenen Leib!

SCHAURENNEN

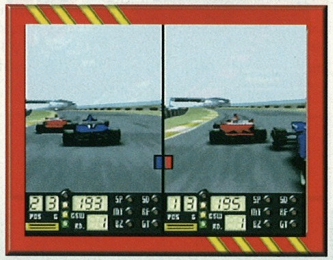
Übung macht den...Weltmeister! Wer hier fährt, der kann zwischen vier und 53 Runden auf einem der 17 Kurse fahren und sich so an die kleinen Hürden und Problemchen jeder Strecke herantasten. Es gehört zu den Binsenweisheiten, daß man das Fahren erst lernen muß, denn auch der beste Formel 1-Pilot muß sich zunächst mit den Kursen vertraut machen. Bei einem Tempo von mehr als 300 Stundenkilometern als einer der über 22 Kontrahenten ist es nämlich fürs Üben zu spät!

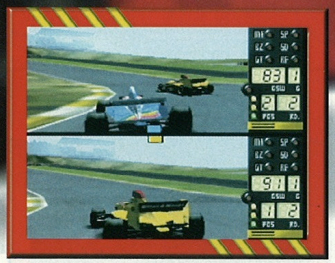
ZEITFAHREN

Die einzig angenehmen Geisterfahrer sind die im Zeitfahren-Modus, denn sie kommen nicht auf der falschen Seite entgegen, sondern fahren mit um die beste Rundenzeit. So spornt Euch Eure eigene Bestleistung an, noch besser zu werden! Die Bestzeiten werden auf dem modulinternen Speicher gesichert, und die Spannung beim Wettrennen ist damit garantiert!

2-SPIELER-MODUS

Und hier kommt das Rennvergnügen für zwei! Paradigm hat selbstverständlich nicht vergessen, einen echten Zwei-Spieler-Modus einzubauen – hier kann der Bildschirm ganz nach Wunsch vertikal oder horizontal geteilt werden, und zwei Spieler können sich beim Kampf um Punkte und Zeiten wirklich heiße Schlachten liefern. Anhand zweier kleiner Rechtecke, die sich an der Trennlinie befinden, könnt Ihr erkennen, wie nah Euch Euer Gegner auf den Fersen ist (oder wie weit Ihr noch von ihm entfernt dahinter liegt). Wenn Ihr diesen Modus in der Cockpit-Perspektive fahrt, dann fehlen eigentlich nur noch die enormen G-Kräfte, die in Kurven auf den Körper eines Drivers einwirken, um zum echten Rennfahrer-Feeling beizutragen!





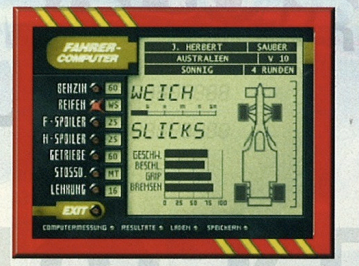
11 TEAMS UND 17 PISTEN!

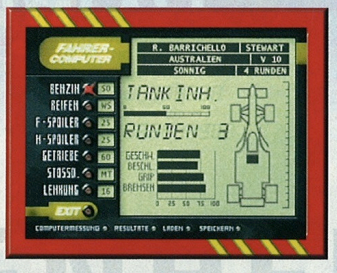
Nicht nur die 11 Teams und ihre Fahrer sind in F1 World Grand Prix vertreten, auch die Rennpisten der Formel 1 – weltweit – können angewählt werden. Wobei Ihr sehr schnell feststellen werdet, daß sie durchaus unterschiedliche Schwierigkeitsgrade besitzen. Jede der Strecken hat ihre Eigenheiten: So ist es also vorher immer wichtig, den Verlauf und die Schwierigkeiten im Training kennenzulernen, um nicht während des Rennens die Nerven, den Überblick und die Position zu verlieren.

TEMPO DURCH VARIATIONEN!

Außer den fünf verschiedenen Modi bietet F1 World Grand Prix selbstverständlich noch weitere Möglichkeiten, nicht nur die Art des Rennens zu bestimmen, das Ihr fahren möchtet, sondern Ihr könnt auch auswählen, wie Euer Rennwagen zu steuern ist, welche Reifen Ihr nehmt und so weiter. Ihr wählt zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden, um Euer Fahrzeug entweder als Anfänger, Fortgeschrittener oder Professional zu steuern. Und es lassen sich noch mehr technische Details dem eigenen Können und der Strecke anpassen:

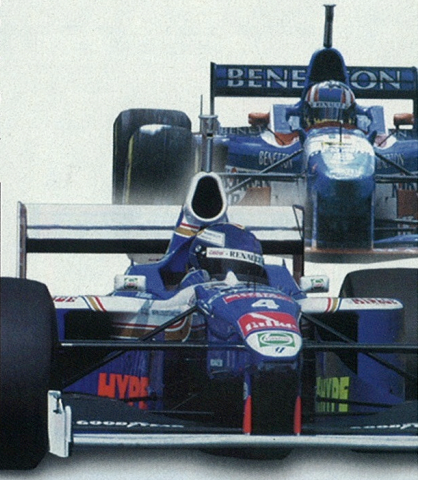
- Je nach Streckenverlauf und Erfahrung kann man bei der Schaltung von Automatik zu halbautomatischem Schaltgetriebe wechseln.
- Wählt unterschiedliche Reifen, wenn es sonnig ist oder wenn es regnet.
- Kippt den Flügel so, daß Euer Rennwagen mehr oder weniger starken Abtrieb besitzt (der beeinflußt die Bodenhaftung des Fahrzeugs mit).
- Stellt genau ein, wie kraftvoll Euer Start sein soll, indem Ihr den Ansprechpunkt des Gaspedals verändert.



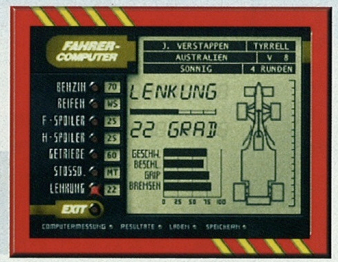


UND NOCH MEHR PERSPEKTIVEN!

Verschiedene Perspektiven sind wählbar: Entweder Ihr schaut von außen auf Euren Rennwagen (was in zwei verschiedenen Einstellungen möglich ist), oder Ihr fahrt in der Ego-Perspektive. Auch dabei habt Ihr die Wahl zwischen drei Einstellungen, entweder geht Euer Blick direkt auf die Fahrbahn, oder Ihr schaut – und das ist eigentlich die genialste Sichtweise – durch Euer Cockpit auf die Piste! So wird die Formel 1-Simulation noch authentischer und spannender!
Übrigens gibt es auch eine von vorn auf Euer Fahrzeug gerichtete Kamera, für die ebenfalls drei Perspektiven wählbar sind. Beim Rennen solltet Ihr aber doch besser nach vorn schauen – Ihr erfahrt sowieso immer, wer gerade hinter Euch her ist und wie weit Euer nächster Kontrahent noch weg ist, bevor Ihr ihn überholen könnt.



Solltet Ihr nicht gegen einen Freund im Zwei-Spieler-Modus antreten, könnt Ihr auch die Fähigkeiten und Stärken bzw. Schwächen Eurer Opponenten variieren. Natürlich gibt es auch die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Wetterbedingungen auszuwählen, angefangen bei Sonnenschein über leichte Bewölkung bis hin zu starkem Regen – und danach solltet Ihr auch Euren Wagen ausstatten.



Zu einer kugeligen Reise ins Königreich der turmhohen, spiraligen Rollbahnen möchten wir Euch heute einladen – folgt uns auf kugelrunden Spuren durch ein gigantisches Rollbahnsystem voller Sprungschanzen, Aufstiegsluken und Tunnel. Das turbulente neue Rennspiel von Iguana verspricht eine zwar bizarre, aber auch wohlgerundete Racing-Action, die obendrein noch witzig ist – da wird Euch kugelrund vor Augen! Die lustigen Murmeln, die sich vor Euren Pupillen wie die Wilden über Bahnen und Brücken rollend ihren Weg bahnen, können aber weit mehr als nur so vor sich hin kullern. Denn wer den Controller richtig zu bedienen weiß, der bringt die bunten Murmeln auch dazu, etliche Kunststücke zu vollführen und dabei ordentlich Punkte zu machen. Mit hoher Geschwindigkeit und beim Kampf um die ersten Plätze ist dieser Rock'n'Roll à la Iggy in einer psychedelisch bunten Welt und bei groovenden Techno- und Ambient-Rhythmen in der Tat eine richtig runde Sache – und wird bereits jetzt in der Fachpresse als einer der Renner dieses Jahres bewertet! (tr)

IGGY'S reckin' balls™

WER IST IGGY?

Also erst einmal grundsätzlich: Die Frage nach der Herkunft von Iggy können wir auch nicht so genau beantworten. Auch seine Eltern waren nicht auffindbar, so daß wir also über die Abstammung Iggys weiterhin nur Mutmaßungen anstellen können. Immerhin ist aber sicher, daß es sich bei dem kleinen, grünen Kugelwesen um ein seltenes Reptil handelt! Die Fähigkeiten von Iggy sprechen denn auch Bände dafür: Seine grüne Schuppenhaut eignet sich hervorragend, um über spiegelglatte Rollbahnen zu gleiten

und zu rollen. Mit ihrer langen Zunge kann sich die kleine grüne Roll- und Hupfdohle auch noch in verschiedene Richtungen katapultieren bzw. etwas zu sich heranziehen. Eine Fähigkeit, die Iggy mit einem bekannten twistenden Chamäleon teilt...

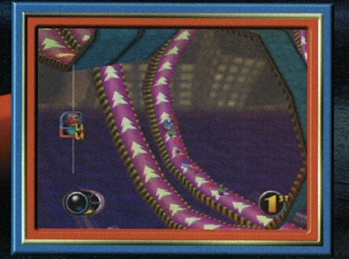
WO IST IGGY?

Die spiralomidablen Abenteuer von Iggy und seinen Freunden finden in einem uralten Königreich statt: Cho-Dama, die Region der Türme, ist besetzt von einer feindlichen Macht und deren Sklaven, die Iggy und seinen Mitrollern ans glatte Außenleder wollen. Aber wozu gibt es Abkürzungen und Löcher in der Oberfläche? Da läßt man sich als murmeliger Reptilienrenner einfach herunterfallen (oder schwingt sich mittels einer langen Zunge in schwindelnde Höhen).

© 1998 Acclaim Entertainment, IMC. All rights reserved.

WAS MACHT IGGY?

Rennen sind wir ja schon auf allen möglichen und unmöglichen Strecken gefahren, aber ein Rennen auf den (im wahrsten Sinne) schrägsten Strecken der Welt zu rollen – das geht nur bei Iggy und seinen Reckin' Balls! Aber das einsame Rennen ist nicht die einzige Absicht und der Lebenszweck der bunten Balldroiden – Ihr könnt in mehreren verschiedenen Modi für Bewegung und Spannung sorgen. Nachdem Ihr die bis zu 100 Ebenen hohen Türme erfolgreich erklommen habt, geht es daran, die Bauwerke dem Erdboden gleich zu machen. Allerdings: Einmal ist nicht genug! Je nach vorgegebener Rundenzahl wird Euer Iggy (oder einer der anderen Charaktere, den Ihr gewählt habt) von einer Libelle ergriffen und wieder zum Start zurückgebracht. Erst wer die turmhohe Rennstrecke im vertikalen Wettlauf mehrfach bezwungen hat, der wird weiterkommen!



WELCHE PARTNER HAT IGGY?

Iggy ist natürlich nicht allein im Königreich der Spiraltürme unterwegs, sondern er teilt sich die Rennen mit sieben anderen Freunden (und Freundinnen). Und jeder der Partner hat seine ganz speziellen Stärken, die Ihr mit der Zeit bestimmt herausfindet!

Die süße Blonde mit dem Blendax-Lächeln ist **Q-Tee**, eine der wenigen weiblichen Reckin' Balls. Sie ist nicht Iggy's Freundin. Es gibt aber noch eine im Spiel versteckte junge Ball-Frau...

Amanda ist die zweite im Frauen-Bunde, und als kämpferische Kugel neigt sie zu recht aggressivem Verhalten, wenn sie vom Programm gesteuert wird.

Chatter benutzt seine Zunge wie eine Peitsche, wenn er seine Gegner niedermacht. Der Typ besteht fast nur aus Zähnen und gehört zur Spezies derer, die ihre Klappe nicht halten können...

Rob-Ert ist ein freundlicher Robot-Roller, der nicht wie die anderen Kugeln hüpft und springt, sondern auf einem Jetstrahl durch die Gegend zischt, ohne den Boden zu berühren.

Der Halloween-Kürbis heißt **Narlie**, und in guter Tradition nutzt er selbstverständlich jeden Trick, um den begehrten Sieg zu erlangen. In diesem Falle heißt es „Trick or Tritt"!

Charlie ist ein lustiger Clown, der immer guter Laune ist und sich statt mit der Zunge mit goldenen Ketten über Abgründe hinweg hangelt.

Eine Kämpfernatur ist auch **Sonny**, der keinesfalls ein sonniges Gemüt hat, sondern eher zur aggressiven Sorte wie Amanda gehört. Im Zweikampf mit ihm habt Ihr kein leichtes Spiel, wenn das Programm den feurigen Ball kontrolliert!

Ja, und dann ist da natürlich noch **Iggy** selbst, ein grüner, echsenartiger Rollmops mit Durchhaltevermögen und guter Laune. Er hat die Rollrennen überhaupt erst ins Leben gerufen, weil er einfach nicht glauben kann, daß andere Roller besser sind als er!

WAS KANN IGGY?

Iggy und Konsorten sind sehr rund und sehr vielseitig, wenn es um rollende Action geht. Die bunten Kugeln können springen, sich mit ihrer langen Zunge oder einem anderen langen Gegenstand (wie z.B. einer Kette) an einem Objekt festhalten oder einen Gegner aus der Bahn schubsen. (Wie man auf diesen Screenshots sieht.) Und um mit Power zu rollen, hat jeder der Rolling Balls eigene Power Boosts – insgesamt viermal kann ein Ball die Chance nutzen, sein Tempo erheblich zu erhöhen!
Diese ganzen Techniken kann man natürlich noch verfeinern, indem man ordentlich übt und die Fähigkeiten eines Kugelrenners in Kombination anwendet: Während eines Sprungs gilt es beispielsweise, schnell die nächsthöhere Ebene zu ergreifen, und das will gut geübt sein.

Auch gewagte Sprünge von Höhenläufen sind möglich, um sich den Weg etwas abzukürzen. Einfach ausprobieren – wenn es nicht klappt, seid Ihr sofort wieder an der alten Position und habt dennoch keine Zeit verloren. Gegner sind mitunter lästig, denn sie könnten versuchen, Euren Ball aus der Bahn zu schleudern. Doch Ihr könnt diesen Angriff ins Gegenteil verkehren und Euch durch die Luft werfen lassen, um die nächste Ebene zu entern. Und so wird man unversehens Spitzenreiter, wenn man ein wenig Glück hat!

Ist Euer Ball übrigens auf der mittleren Ebene eines Rennrollturms gelandet, kann er sich in wenigen Sekunden nach oben katapultieren, wenn sich unter dem Turm eine Wasserfläche befindet. Dann nämlich läßt man sich als cleverer Reckin' Ball aufs Wasser fallen und nutzt die katapultierende Funktion der Wasseroberfläche, um mit einem hohen Sprung weiter oben zu landen. Wie gesagt: Auf die Technik kommt es an, und nicht allein auf Schnelligkeit!

WIE ROLLT IGGY?

Blöde Frage, werdet Ihr denken, natürlich rollt er als Kugel. Aber eigentlich wollen wir hier die verschiedenen Modi des Spiels beschreiben, und damit die Headline zu den anderen Headlines paßt... Naja, egal, Ihr wißt, was wir meinen. Es gibt nämlich insgesamt sechs Modi in IGGY'S RECKIN' BALLS, die Eure Rollerei so abwechslungsreich und spannend wie möglich machen!

Zunächst solltet Ihr die Steuerung der bunten Bälle im Schlaf beherrschen – dazu gibt es einen **Trainings-Modus,** der Euch genau zeigt, was Iggy und Konsorten alles können!

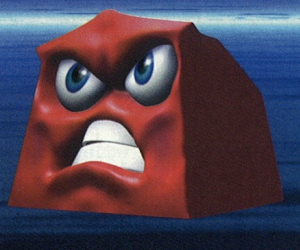
Der **Race-Modus** ist für alle, die allein gegen drei andere Kugeln auf der Lauffläche rollen wollen. Das Programm kontrolliert die Konkurrenten und die Gegner. Es ist mitunter recht hart, dabei dann nicht zu schnell abgehängt oder von den Bösewichten, die Euch auflauern, aufgehalten zu werden!

Im **VS.-Modus** könnt Ihr gegen bis zu drei andere Freunde auf dem geteilten Bildschirm antreten, und dabei ist es unabdingbar, daß Ihr Euch im Trainings-Modus schon gut mit der Steuerung vertraut gemacht habt. Denn die anderen versuchen natürlich auch, Euch aus der Bahn zu werfen und selbst als Erste im Kugel-gegen-Kugel-Kampf zu gewinnen.

Im **Time Trial-Modus** geht es allein gegen die Zeit und die Stoppuhr – die Sekunden ticken gnadenlos weiter. Wer aber in die Hall of Fame von IGGY'S RECKIN' BALLS gelangen will, der sollte dieses Rollen gegen die Zeit unbedingt perfektionieren!

Der **Battle-Modus** gibt Euch die einmalige Gelegenheit, gegen bis zu drei von Euren Mitspielern und/oder vom Programm kontrollierte Kugeln zu kämpfen und sie dabei nicht nur in punkto Geschwindigkeit zu schlagen, sondern auch mit dem kugeleigenen Enterhaken aus der Bahn zu werfen. Doch Achtung: Das probieren die anderen natürlich auch!

Der originellste Modus ist sicherlich der **Mix Up-Modus**, bei dem Ihr Euch eine Rennserie nach eigenen Wünschen zusammenstellen könnt. Sucht einfach zehn Tracks aus den 100 Rennstrecken der zehn Welten heraus, die Ihr in IGGY'S RECKIN' BALLS zur Verfügung habt, und ab geht die Rollpost!



FIRST LOOK INFO

IGGY'S RECKIN' BALLS ist ein kugeliges Fun-Racing mit acht verschiedenen, runden Charakteren und leichter Jump'n'Run-Garnitur, und das in zehn Welten mit jeweils zehn Türmen, was zu 100 Leveln mit immer schwierigeren Rennkursen und gefährlicheren Situationen führt. Selbstverständlich gibt es im Spiel nicht nur die klassischen Modi (Race-, Time Trial- und Trainingsmodus), sondern auch einen Mix Up-Modus, bei dem man eine Abfolge von zehn Roll- und Rennstrecken selbst zusammenstellen kann, sowie einen Battle-Modus, der Gelegenheit gibt, einen heißen Ausscheidungskampf zu führen. Spielt man nur zu zweit, läßt sich auch noch festlegen, ob der Bildschirm vertikal oder horizontal gesplittet wird.

Neben den sofort anwählbaren Strecken gibt es, abhängig vom Spielstand, auch noch zusätzliche Rennstrecken (wie z.B. Funkville) und Charaktere (wie z.B. ein Elvis-Double oder Iggy's Freundin Val).

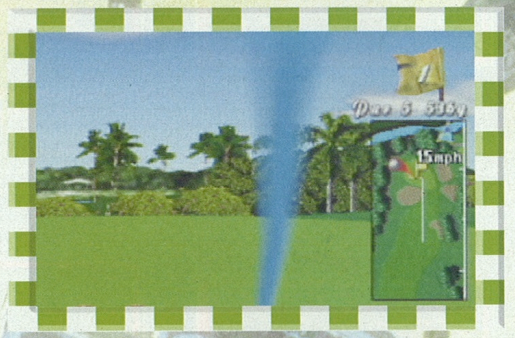
Die 16-Mbit-Rennen finden mit musikalischer Begleitung durch coole Techno-Grooves statt, unterstützt wird außerdem das Rumble Pak, und Spielstände lassen sich auf dem Controller Pak festhalten.

Waialae Country Club™

TRUE GOLF CLASSICS™*

Das Golf-Paradies

Sanft wiegen sich die Palmen in der lauen Brise, die jetzt am frühen Morgen vom Meer herüber weht. Es ist kurz nach 8:00 Uhr, und Ihr habt kurz zuvor den landschaftlich wunderschön gelegenen Golfplatz auf Honolulu betreten. Nun steht Ihr am ersten Abschlag, entscheidet Euch für Euer Holz 5 und setzt den Ball aufs Tee … Euer Schläger verursacht beim Schwung das typische, sirrende Geräusch, gefolgt von einem trockenen, satten „Tock" – Ihr habt den Ball optimal getroffen. Er bleibt in einer Entfernung von etwa 180 Metern mitten auf dem gepflegten Fairway liegen. Als Ihr Euch umschaut, seht Ihr, wie eine Gruppe buntgefiederter Papageien aufgeschreckt in den azurblauen Himmel flattert. In der Ferne treffen sich der Himmel und das Meer am Horizont … Keine Frage: Wo sonst könnte man traumhafter Golf spielen als im Waialae Country Club auf Honolulu? [tr]



Einladende Anlagen zum Golfspielen gibt es weltweit jede Menge, aber der Waialae Country Club gehört mit Sicherheit zu den paradiesischen Plätzen dieser Erde. Überall hat man einen herrlichen Blick auf das blaue Meer, auf die üppige Vegetation, die den Platz säumt, auf einen majestätisch über den Fairways sich wölbenden Himmel … Kurz: 18 Löcher zu spielen gehört hier wirklich zu den erholsamen Herausforderungen (oder zur herausfordernden Erholung) für jeden Golfer.

Eine Herausforderung war in der Tat auch die Aufgabe für T&E Soft, die Faszination des Golfsports und die Schönheiten des Platzes gleichermaßen in einer anspruchsvollen Golf-Simulation umzusetzen. Aber diese Herausforderung wurde mit Bravour gemeistert!

Der Live-Effekt

Stellt Euer Flight zusammen!

Schon beim ersten Abschlag merkt man, daß hier echte Software-Profis am Werk waren: Die Grafiken bzw. Animationen sind brillant und beweisen, daß sich die Programmierer nicht nur im Büro mit Platz und Sport beschäftigt haben. Bevor man bei T&E Soft daran gegangen ist, das Spiel grafisch zu gestalten, hat ein Fototeam alle Einzelheiten dieses 18-Loch-Turnierplatzes im Bild festgehalten, um zu gewährleisten, daß die Hintergründe bzw. das gesamte Ambiente möglichst originalgetreu und authentisch für Nintendos Hochleistungskonsole adaptiert werden konnten.

Angefangen beim recht sicher spielbaren Loch 1 (Par 5) über den tückischen, von zwei Wasserhindernissen gekreuzten Fairway von Loch 5 (Par 4) bis hin zum sehr ausgeprägten Dogleg von Loch 18 (Par 5) – das grafische Design ist voller originalgetreuer Details! (Ihr bekommt im Spiel auch hilfreiche Infos und Ansichten zu jedem Loch.)

Die Fahne vom ersten Grün ist nicht mehr weit!

Es sind eben nicht nur die Schönheiten der hawaiianischen Flora und Fauna, die das Spiel zu einem Fest für die Augen machen – auch all die kleinen Tücken und Hürden, die ein solcher Platz bietet, sind vorhanden: Sandige Bunker, tiefe Wasserhindernisse, tückische Gräben und quasi ballmagnetische Bunker tragen, ebenso wie das authentische Ballverhalten und die mitunter fatale Wirkung eines schlechten Schlags, zur faszinierenden Live-Atmosphäre bei.

Der Authentizität dienen aber nicht nur die großartigen spielerischen Features, sondern auch die Animationen der Golfer – Bewegungen, Ansprechpositionierung und Verhalten sind unglaublich flüssig und wirken absolut filmreif!

Ein langer Putt … ob er wohl gelingt?

Waialae Country Club™: True Golf Classics™*
* Waialae Country Club is a trademark of Waialae Country Club.
TRUE GOLF CLASSICS is a trademark of T & E SOFT, Inc. Licensed by Waialae Country Club.
© 1998 T & E SOFT, Inc. Licensed to Nintendo. Ltd. 1998 Nintendo Co., Ltd.

FIRST LOOK

Kleine Ursache – große Wirkung

Wer selbst Golf spielt oder zumindest schon einmal einen Schläger in der Hand hatte, um auf der Driving Range ein paar Bälle abzuschlagen, der wird sofort festgestellt haben, daß für einen ordentlichen Drive oder einen exakten Putt mehr nötig ist, als lediglich den Ball zu treffen. Und so ist es auch auch bei dieser Simulation: Die Jungs bei T&E Soft haben sich größte Mühe gegeben, absolut authentisches Golf zu gewährleisten, wobei Schläger, Bälle und Umweltbedingungen zusammenwirken und für den Erfolg auf dem Platz von großer Bedeutung sind.

Ihr müßt jedesmal genau überlegen, für welchen Schläger Ihr Euch entscheidet und ob Ihr den Platz defensiv (kurze, aber sichere Schläge) oder eher offensiv in Angriff nehmen wollt. Den richtigen Schläger zum richtigen Zeitpunkt und für die gewünschte Weite – ganz abgesehen von der exakten Ballansprache für die angestrebte Flugbahn – werdet Ihr erst nach ein paar Gängen über den Platz herausfinden.

Wählt Schläger, Stand sowie Ansprechposition und schlagt mit dem richtigen Timing Euren Ball!

Kleines Golf-Glossar

Abschlag *Meist rechteckig bzw. länglich angelegte Grünfläche zu Beginn eines neuen Lochs.*

Eisen *Golfschläger mit Schlägerkopf aus Eisen, numeriert von 1 bis 9, je nach Neigung der Schlagfläche.*

Fairway *Gemähte Spielfläche eines Lochs vom Abschlag zum Grün.*

Flight *Gruppe der Spieler, die gemeinsam über den Platz gehen.*

Grün *Fläche mit extrem kurz geschnittenem Gras um das Loch herum. Umgeben vom Vorgrün.*

Handicap *Vorgegebene Anzahl von Schlägen, die über Par gespielt werden können, um unterschiedliche Spielstärken auszugleichen.*

Holz *Golfschläger mit Schlägerkopf (teilweise) aus Holz. Numeriert je nach Neigung der Schlagfläche.*

Loch *Ziel des Golfballs. Auch Synonym für je einen Abschnitt des Golfplatzes vom Abschlag bis zum Grün (Loch 1, Loch 2 etc.).*

Par *Zahl der Schläge, die für ein Loch bzw. einen Kurs vom Abschlag bis zum Einlochen benötigt werden.*

Putt *Schlag auf dem Grün, um den Ball einzulochen.*

Rough *Ungemähte Flächen am Rand des Fairways.*

Tee *Etwa fünf Zentimeter langer Holz- oder Plastikstift mit nach innen gewölbter Auflagefläche für den Golfball. (Wird beim Abschlag benutzt.)*

Wahl gegen Qual

Hier habt Ihr Riesenauswahl!

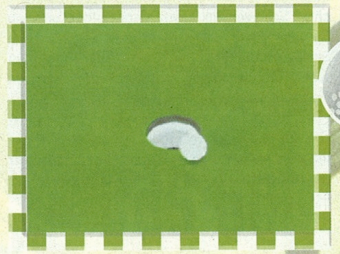
Selbstverständlich gibt es nicht einfach nur eine Möglichkeit, die 18 Löcher des Waialae Country Club-Platzes zu spielen: Insgesamt sechs verschiedene Modi sind es, aus denen Ihr wählen könnt. Zwar sind die Fairways und Grüns immer im gleichen Zustand (also nur im besten), aber in den Modi ändern sich die Voraussetzungen und die mögliche Anzahl der Spieler je nachdem, wie Ihr Euch entscheidet.

Genial ist vor allem, daß Ihr auch allein mit einem bis vier Spielern auf den Platz gehen könnt: In der Auswahl werdet Ihr abgefragt, welcher Controller welchen Spieler steuert und Ihr müßt dann für jeden Spieler die Schläge ausführen. So habt Ihr einen Mehr-Spieler-Modus auch, wenn Ihr ganz allein spielt. Mehr Spaß macht es aber natürlich, wenn Ihr Euch mit den Fähigkeiten eines oder mehrerer Freunde messen könnt. Und keine Sorge: Wenn Ihr allein spielt, kostet Euch nicht jeder Ball, den Ihr vor dem Damenabschlag in den Rasen gesetzt habt, ein kleines Erfrischungsgetränk...

Man könnte nun einwenden, daß beim Golfen zu mehreren ja jeder Spieler die gleichen Ergebnisse hat, wenn er einfach den Schläger, die Ansprechposition und den Schlagpunkt seines Vorgängers übernimmt. Doch weit gefehlt: Die geniale Programmierung verlangt von Euch auch Timing und schnelles Reagieren, wenn der Schläger beim Schwung mit der entsprechenden Technik und Kraft geführt werden soll. Denn wer nicht im richtigen Augenblick den Knopf drückt (einmal beim Aufschwung und einmal beim Abschwung), der versemmelt leicht seinen Schlag – und dann wird aus dem Bogey wieder nichts... Deswegen empfehlen wir wirklich den Trainingsmodus!

Waialae Open

Hier nehmt Ihr an einem viertägigen Turnier teil. Die Spieler haben dabei alle das gleiche Handicap und sind allesamt Profis. Stellt dann Euren Flight zusammen – und los geht die Runde über den Platz!



Wer ordentlich übt, der erzielt auch ordentliche Ergebnisse.

Stroke Play

Wer braucht auf achtzehn Loch die wenigsten Schläge? Das könnt Ihr hier herausfinden, wenn es darum geht, wer von Euch am schnellsten im Loch ist.

Skins Play

Wetten, dass... Ihr besser seid? In diesem Modus geht es darum, Wetten auf das beste Ergebnis abzuschliessen. Zwei bis vier Spieler können dabei den Jackpot knacken!

Tournament Play

Hier spielt Ihr mit am letzten Tag des Waialae Open-Turniers – mal sehen, wer den Siegespokal holt!

Match Play

Zwei Golfer können im Match Play ihre Kräfte messen – dabei wird der Gewinner nicht anhand der Zahl der Schläge ermittelt, sondern danach, wer die meisten Löcher gewonnen hat.

Practice Play

Naja, wer noch nicht so geübt ist, der kann hier trainieren gehen und den Platz so oft er mag allein betreten – damit er ein ordentliches Handicap bekommt!

Freuden virtuellen Golfens

Eine Golf-Simulation hat natürlich unschätzbare Vorteile gegenüber dem tatsächlichen Spiel: Wie schon erwähnt braucht man sich auch bei schlechtem Wetter keine Gedanken um die Kleidung zu machen, man kann auch jederzeit seine zerfetzte Lieblingsjeans anbehalten und muß nicht in ein Paar karierte Bundfaltenhosen steigen.

Zudem erlebt man zu Beginn nicht ständig die wirklich frustrierenden Augenblicke im Leben eines Golf-Novizen, wenn der Boden vor dem Ball fast wie umgegraben aussieht, aber die kleinen runden Dinger nur ein paar Meter weit rollen, anstatt elegant und pfeilgerade durch die Luft zu zischen. (Was, wie gesagt, nicht heißt, daß Ihr keine Übung braucht.)

Die Flugbahn eines gut getroffenen Balles läßt sich dank des weißen Streifens, den er auf dem kleinen Display rechts unten hinter sich herzieht, übrigens leicht verfolgen – was auch ein Vorteil ist gegenüber echtem Golf, wenn man mitunter minutenlang nach dem Ball suchen muß.

Auf dem Grün kann man den Weg zum Loch auch wunderbar vor dem Schlag einschätzen, denn ein Raster zeigt genau, wie der Ball zum Loch liegt, und eine Grafik oberhalb stellt Neigungswinkel des Grüns und Lage des Balls dar. Das ist praktisch, wenn man die Intensität des Putts festlegen will. Wo hat man sowas schon in der Realität? Eben!

Egal ob Grün oder Bunker: Hier habt Ihr totalen Überblick.

Dr. Golfensteins Labor

Wie bei jeder guten Sport-Simulation macht auch hier die Möglichkeit, einen eigenen Spieler ganz nach Wunsch zu kreieren, einen großen Teil des Spaßes am Spiel aus. Denn dieser selbsterdachte Spieler kann ganz unterschiedliche Attribute (Spielstärke, Technik, golferische Vorzüge) erhalten, für ihn kann man auch die favorisierten Schläger und einen Caddie aussuchen. Selbstverständlich werden diese Spieler – wie auch alle anderen statistischen und Score-Werte – auf dem modulinternen Speicher festgehalten.

Gebt Eurem Spieler einen Namen, stellt die Stärken und Schwächen ein, sucht einen Caddie für Ihn heraus, wählt die Schläger - und geht auf den Platz!

FIRST LOOK INFO

Waialae Country Club – True Golf Classics wird mit Sicherheit zu einem Renner unter den Sport-Simulationen – nicht nur, wenn man selbst passionierter Golfer ist. Denn kaum ein anderes Golfspiel konnte bislang derart überzeugende Grafiken und Animationen bieten.

Viele unterschiedliche Optionen zur individuellen Anpassung der Einstellungen im Spiel garantieren nicht nur dem Anfänger schnelle Spielerfolge, sondern auch der Pro hat nach vielen Runden über den Platz noch seinen Spaß am Spiel. Insgesamt sechs verschiedene Spielmodi (darunter ein Trainings-, ein Match- und selbstverständlich ein Single-Modus) machen Waialae Country Club – True Golf Classics zu einer nervenanspannenden Turniermaschine nicht nur für Golf-Fans.

Zusätzlich zu den Modi und Optionen bietet das von T&E Soft entwickelte Spiel auch die Möglichkeit, einen eigenen Golfer zu kreieren. Dieser Spieler – sowie alle Spielstände – werden auf dem modulinternen Speicher festgehalten. Für absolute Authentizität sorgt obendrein die Rumble Pak-Unterstützung.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98

Falls Ihr noch immer im WM-Fieber schwelgt, aber eher darauf versessen seid, lieber selbst einen Elfmeter zu verwandeln, haben wir eine Überraschung parat: Das Upgrade des wohl besten und realistischsten Fußballspiels, das Videospiel-Programmierer je auf den Bildschirm zauberten, steht in den Startlöchern. INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98 übertrifft seinen Vorgänger und beweist aufs Neue, daß die Unterschiede von einem realen Fußball-Match zu einem Videospiel immer mehr schrumpfen. Nicht nur für Fans des runden Leders, sondern für alle, die ein perfekt in Szene gesetztes Sportspiel lieben, ist INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98 ein absolutes Muß! (mh)

Auf den Pfaden des Vorgängers

Fast ein Jahr ist vergangen, seit INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 zum ersten Mal über die Ladentische wanderte. Seit dieser Zeit setzt das mit Liebe zum Detail umgesetzte Spiel Maßstäbe für alle nachfolgenden Sport Games. Ob realistische Schußvarianten, Animationen der Spieler, Zwischensequenzen oder die künstliche Intelligenz der Computergegner – alles überzeugt so sehr, daß man sich schwer vorstellen kann, dieses Spiel noch übertreffen zu können. Doch wie sollte es anders sein: Major A, ein Team innerhalb des Hauses Konami, machte sich erneut ans Werk, ihr eigenes Spiel zu modifizieren. Mehr Optionen, verbesserte Animationen und ein insgesamt erweitertes Gameplay waren die Devise. Und es ist ihnen gelungen!

Innovation statt Revolution

Major A ging es bei der Programmierung von INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98 nicht mehr darum, ein völlig neues Spiel zu konzipieren. Vielmehr wollten sie dem Vorgänger einen frischen Anstrich verpassen. Dies macht sich schon beim Einschalten der Konsole bemerkbar, wenn dem Spieler mit einem atemberaubenden Real Time-Intro demonstriert wird, was er erwarten darf. Das Spielgeschehen selbst präsentiert sich in bewährter Form: flüssige Bewegungsabläufe, sehr gute Kontrolle der Spieler dank des analogen 3D-Joysticks, witzige Zwischensequenzen und eine gut durchdachte künstliche Intelligenz der Computergegner, die es dem Spieler nicht zu leicht machen, durch die Abwehr zu marschieren. Erfolg durch Übung: Das Rezept des Vorgängers, das auch hier voll zum Tragen kommt.

International Superstar Soccer '98™ is a trademark of Konami Co., Ltd. Konami © is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
© 1998 Konami. All rights reserved.

Und das ist neu!

Die meisten Erweiterungen fanden bei der Zusammenstellung der Mannschaft statt, um jedem Fußball-Fan zu garantieren, wirklich seine Traummannschaft erstellen zu können. Erstmals besteht die Möglichkeit, den Captain der Mannschaft zu bestimmen. Die Anzahl der Teams ist auf 52 gestiegen und auch die Anzahl der Stadien wurde von fünf auf neun erweitert. Bei diesem Upgrade läßt nicht nur die Wetterlage (sonnig, bewölkt, Regen oder Schnee) bestimmen, sondern Ihr dürft auch wählen, ob Ihr mittags, abends oder bei Nacht spielen wollt. Für mehr individuellen Touch sorgen die 16 Strategien, die Ihr Euren Mannschaften zuteilen könnt. Bei der Erstellung eines Lieblings-Fußballers bleiben dann keine Wünsche mehr offen. Wählt aus 80 verschiedenen Gesichtern, belegt ihn mit besonderen Fähigkeiten und gebt ihm einen Namen. Jeder von Euch kann sich somit sein ganz individuelles Dream Team zusammenstellen.

Eine neue Kamera-Einstellung sorgt während des Spiels für mehr Abwechslung und auch das Verhalten der Spieler wurde realistischer in Szene gesetzt, was sich in Ermüdungserscheinungen und Verhaltensweisen zeigt. Eine kleine Schwäche des Vorgängers wurde ausgemerzt: Beim Abschlag des Torhüters oder beim Freistoß auf ein Tor konnte man bislang nur bestimmen, wie kräftig der Schuß sein soll. Nun läßt sich ebenfalls die Höhe des Schusses festlegen. Dies garantiert, daß der Ball genau den Spieler erreicht, den man anspielen möchte.

Alles in allem rückt Major A mit INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98 die Meßlatte für Spitzenspiele ein weiteres Stück höher. Alle kommenden Fußball Games werden sich wohl an diesem Meilenstein messen lassen müssen.

FIRST LOOK INFO

Konamis hauseigenes Team, Major A, setzte mit INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98 erneut Maßstäbe. Eine ausgeglichene Mischung aus realistischem Fußballgeschehen, zahlreichen Optionen, Spitzenhandling des Controllers und faszinierenden Animationen sind der Garant für ein Spiel der Superlative.

Sechs Spielmodi, 52 Teams, neun Stadien, 16 Strategien, fünf Schwierigkeitsgrade, unzählige Zwischensequenzen und die schier unerschöpflichen Möglichkeiten zur Zusammenstellung eines eigenen Teams machen dieses Spiel zum Fußball-Giganten.

Bis zu vier Spieler können bei INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98 dem Leder hinterherjagen. Erstellte Teams und deren Eigenschaften lassen sich auf dem Controller Pak sichern, so daß die Möglichkeit gegeben ist, mit Deinem Team gegen das eines Freundes anzutreten.

Es sind zwei bizarre, seltsame Gestalten, die sich gegenüberstehen. Beide scheinen aus biologischen wie aus technischen Teilen zu bestehen. Es sind aber offenbar keine Roboter, denn sie bewegen sich leichtfüßig und geschmeidig. Es sind aber auch keine menschlichen Wesen, denn die Laute, die sie von sich geben, erinnern eher an das gutturale Grunzen aus Monsterkehlen. Wer sind diese Gestalten, die von ihren Erschaffern als „Synthoiden" bezeichnet werden?
Es sind BIO F.R.E.A.K.S. – unheimliche Wesen mit einem künstlichen Herzen, halb Mensch, halb Android. Diese hypermodernen Kampfmaschinen, in deren Adern kein Blut, sondern eine genetisch dem Lebenssaft angepaßte, bläuliche Flüssigkeit pulsiert, stehen sich in einem unerbittlichen Wettstreit gegenüber. Ob in der Arena oder in luftigen Höhen darüber – beim Schlagabtausch der Kontrahenten geht es um nichts Geringeres als um die Macht über die Staaten, die einstmals die USA waren! (tr)

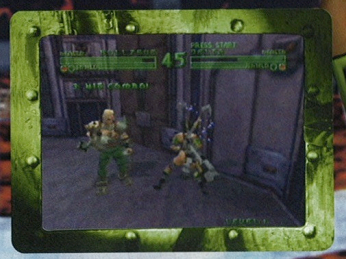
BIO FREAKS

Konzerne vs. Staatsmacht

Die Vereinigten Staaten im Jahre 2176. Wieder einmal ist die große Nation, die einstmalige Weltmacht USA, in zwei Lager gespalten. Die Opponenten: Auf der einen Seite dollarschwere Megakonzerne, die mit ihren mafiosen Machenschaften fast alle Bundesstaaten kontrollieren. Auf der anderen Seite die letzten Reste einer durch und durch korrupt gewordenen staatlichen Verwaltung, deren Regiment sich im Kampf gegen das Syndikat der Konzerne nur schwer behaupten kann.

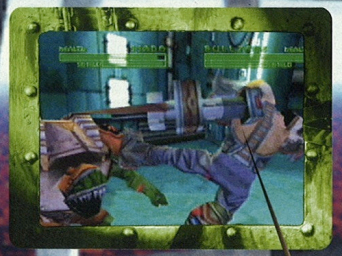
Klonen und genmanipulatorische Experimente haben zum Entstehen einer bizarren Spezies geführt – die BIO F.R.E.A.K.S. entstanden! Diese Synthoiden, eine Kombination aus Mensch und Android, waren bislang die willfährigen Sklaven der neuen Herren in den obersten Etagen der Konzerntürme. Bisher war ihre Aufgabe, terroristische Anschläge auszuführen und feindliches Gebiet aus der Luft auszuspionieren.

In der Hoffnung, die Einheit des amerikanischen Kontinents wiederherzustellen, hat die Regierung geheime Kämpfe vorbereitet, in denen die BIO F.R.E.A.K.S. der verschiedenen Bundesstaaten gegeneinander antreten sollen. Jeder der Synthoiden repräsentiert damit einen von acht Bundesstaaten – und wenn er den Kampf verliert, gewinnt in diesem Staat das Konzern-Konglomerat die Oberhand!



Arena Americana

Acht Stellvertreter der US-Bundesstaaten treten in BIO F.R.E.A.K.S. gegeneinander an, in verschiedenen technologisch umgebauten Arenen, die in friedlicheren Zeiten gänzlich anders genutzt wurden. Aber nicht nur die Nutzung dieser ehemals zivilen Orte als Austragungsort gnadenloser Duelle ist neu: BIO F.R.E.A.K.S. hat als Kampfspiel einige völlig neue Features, die so zumindest in diesem Genre noch nicht eingesetzt wurden. Durch die biologisch-technologische Kombination ihrer Körper sind die Kontrahenten nicht an die flache Arena gebunden, um den Schlagabtausch ausführen zu können. Die dreidimensionale Umgebung im Spiel erlaubt nicht nur die völlige Bewegungsfreiheit nach vorn, in den Hintergrund und zur Seite, sondern das Duell der Synthoiden kann auch in gehöriger Entfernung vom Boden stattfinden. Mit BIO F.R.E.A.K.S. ist es damit also gelungen, die Kampfarena in die Luft zu verlagern, was gänzlich neue Angriffsmöglichkeiten bietet. Endlich können sich die Duellierenden im Zweikampf auch in erhöhte Bereiche und an die Decke begeben, was für beide Seiten immer wieder zu gefährlichen Angriffs- bzw. Abwehraktionen führt! Doch nicht nur auf die Gegner muß man achten – natürlich sind die Arenen keine weichgepolsterten Laufställchen, sondern gefährliche Kampfstätten mit vielen tückischen und energiesaugenden Fallen, wie Lavagruben, Feuerstellen oder beweglichen Kettensägen. Aber selbstverständlich kann man diese Fallen auch zum eigenen Nutzen einsetzen, wenn man seinen Gegner unaufhörlich in Richtung Lavagrube treibt …



Fighting Fun X Four

Ausgesprochen genial ist die Tatsache, daß Ihr in BIO F.R.E.A.K.S. die Kämpfe nicht nur aus der Betrachterebene heraus austragen könnt, sondern daß Ihr für den Schlagabtausch auch in die eigene Perspektive umschalten könnt.

In vier verschiedenen Modi können zudem die Kämpfe zwischen den Synthoiden ausgetragen werden. Jede der Optionen hat ihre speziellen Features, über die wir hier rasch ein paar Worte verlieren wollen!

Im ARCADE-Modus übernehmt Ihr einen der Kämpfer und tretet in Duellen, die jeweils drei Runden lang sind, gegen die sieben Herausforderer an. Habt Ihr diese siegreich überwältigt, stehen Euch noch zwei Kämpfe gegen die Endbosse des Spiels bevor!

Der SURVIVAL-Modus läuft ein wenig anders ab: Hier müßt Ihr in Ein-Runden-Kämpfen gegen ständig wechselnde Gegner antreten, bis Ihr einen Kampf verliert. Zu den sieben „regulären" Gegnern gesellt sich noch Endboss Clonus. Im TEAM BATTLE könnt Ihr Euer eigenes Team für den Schlagabtausch in einem harten Turnier Synthoid gegen Synthoid zusammenstellen. Die gegnerische Mannschaft für das Turnier läßt sich hier ebenso individuell auswählen.

Der Kampf im VS.-Modus garantiert endlosen Fighting-Fun zu zweit: Sogar wenn ein Synthoid-Novize gegen einen der geübteren BIO F.R.E.A.K.S. antritt, heißt das nicht, daß er nur noch blauen Saft spuckt, denn durch eine Handicap-Option können die Energieleisten der Kontrahenten im Zwei-Spieler-Modus individuell, ganz nach Können, verlängert oder verkürzt werden.

FIRST LOOK

FIRST LOOK INFO

Mit BIO F.R.E.A.K.S. legt Midway ein 128 Mbit-Fighting Game der etwas anderen Art vor: Erstmals können die Kontrahenten nicht allein auf dem Boden der mit vielen gefährlichen Details ausgestatteten Arena gegeneinander antreten, sondern auch in die Luft steigen, um die Auseinandersetzung auch in höher gelegenen Bereichen fortzuführen.

Dabei ist der neue Kampfspaß eine in der Tat unblutige Angelegenheit: In den Adern der BIO F.R.E.A.K.S., die teilweise aus menschlichem, teilweise aus künstlichem Material bestehen, fließt kein Blut, sondern eine bläuliche Nährflüssigkeit, die auf einer Salin-Lösung beruht.

Die Kämpfe, die in vier verschiedenen Modi ausgetragen werden können (Arcade-, Survival-, VS.-Modus und Team Battle), gestalten sich nicht nur durch das neue „Luftkampf-Feature" als ausgesprochen vielseitig und abwechslungsreich, sondern auch aufgrund der unzähligen Moves und vielen Special Moves, die speziell in luftigen Höhen einsetzbar sind.

Zum Üben gibt es natürlich auch einen Trainings-Modus.

ALL AROUND THE WORLD: ZU EINEM SPANNENDEN, AUFREGENDEN UND EINFACH GENIALEN RENNEN LADEN WIR EUCH DIESMAL EIN – UND ES GEHT RUND UM DEN GLOBUS!

FAHRT MIT UNS DURCH DIE ENTLEGENSTEN WINKEL DIESER ERDE, BESUCHT FERNE KONTINENTE UND FREMDE LÄNDER. DAZU BRAUCHT IHR NICHTS WEITER ALS EUREN CONTROLLER FEST IN DIE HÄNDE ZU NEHMEN UND EXZELLENT AUTO ZU FAHREN: IN CRUIS'N WORLD DONNERT IHR MIT SCHNELLEN SCHLITTEN UND FLOTTEN FLITZERN DURCH BEEINDRUCKENDE WELTSTÄDTE UND IN HERRLICHEN LANDSCHAFTEN. IHR LERNT UNBEKANNTE GEGENDEN KENNEN UND BESUCHT BERÜHMTE SEHENSWÜRDIGKEITEN AUF DER GANZEN WELT...

WEN ERST EINMAL DAS FIEBER VON CRUIS'N WORLD GEPACKT HAT, DER WIRD IMMER WIEDER RUND UM DIE WELT FAHREN WOLLEN – UND ZWAR GARANTIERT LÄNGER ALS 80 TAGE... (TR)

Polynesische Hügellandschaft in Hawaii!

Endlich mal kein Speed Limit in New York!

Pyramidal! Aztekische Relikte in Mexiko.

Palmen und blauer Himmel in Florida!

Ohne Panne durch die Savanne: Racing in Afrika!

MILES AND MILES & MORE!

Wer die Erde kennenlernen will, ohne den Sessel zu verlassen, der setzt sich ans virtuelle Steuer seines Traumwagens – und ab geht's quer durch die ganze Welt. Sofort fühlt man sich dabei, als sei man direkt vor Ort! Daß die Hintergründe und Locations so realistisch sind, hat guten Grund: Vor der Programmierung wurde ein Fototeam rund um den Globus geschickt. Die Bilder dienten als Grundlage für die CRUIS'N WORLD-Rennstrecken. Das Ergebnis sind traumhafte Kurse, gestaltet mit viel Gespür für Details und Lokalkolorit!

EINMAL UM DIE GANZE WELT... Der Cruis'n-Modus

Wer sein Fahrzeug zunächst aufpowern möchte, der sollte die 16 Rennstrecken des Cruis'n-Modus nacheinander fahren. Wer dabei auf jeder Piste den ersten Platz macht und die begehrte Siegtrophäe erhält, für den steht am Ende das verbesserte Vehikel bereit.

Im Cruis'n-Modus fährt man auf landestypischen Straßen: Das verspricht nicht nur etliche Hindernisse, sondern auch jede Menge Gegenverkehr, und so wird der Kampf um die Bestzeit leicht zur Rempel- und Stoß-Zeit... Dem Weg zu folgen wird durch den Streckenradar erleichtert – er zeigt an, welche Kurven und Abzweigungen zu erwarten sind. Außerdem gibt es Abkürzungen, die helfen, das Ziel noch schneller zu erreichen!

© 1994 NINTENDO CO.
© 1996, 1998 MIDWAY/NINTENDO INC.

QUER DURCHS LAND – Championship-Modus

Wer manche Länder besonders gern mag oder die Erde schon auswendig kennt, der kann seine besten Zeiten im Championship-Modus fahren. Hier saust man auf einem speziellen Rundkurs, der durch traumhafte Gegenden und beeindruckende Städte des jeweiligen Landes führt. Allerdings weisen die Strecken in diesem Modus andere Abzweigungen bzw. eine geänderte Streckenführung auf. Zudem ist ein solches Rennen quasi eine Rundum-Kurzvisite des betreffenden Landes. So fährt man z. B. vier Runden auf einem Kurs durch England, wobei es zunächst durch typisch ländliche Gegenden geht, dann durch die Straßen der Londoner Innenstadt, um schließlich das berühmte Stonehenge zu passieren. Wen der Gegenverkehr im Cruis'n-Modus leicht nervt, der kann hier relaxen: In diesem Modus kommen nicht mal Fliegen entgegen! Im Mehr-Spieler-Modus machen Championship- und Cruis'n-Modus übrigens bis zu viermal soviel Spaß!

Schon mal über'n Roten Platz gedüst?

Mit Power auf der Mauer: China sehen und gewinnen!

Stoisch schaut die Sphinx...

HOW TO DRIVE! So fährt man richtig...

Um den Konkurrenten etliche Autolängen voraus zu sein, muß man bei Cruis'n World nicht nur wissen, wo das Gaspedal sitzt (auch wenn diese Kenntnis ganz praktisch ist, um zu gewinnen). Viel wichtiger sind die neuen Features: Wer das Gaspedal (also den entsprechenden Knopf) schnell zweimal hintereinander drückt, der kann richtig Stoff geben mit dem Doppel-Treter kann man andere nicht nur flott überrunden, sondern auch über entgegenkommende Fahrzeuge springen. Und wer mit dieser Aktion in die Kurve geht, der kann seinen Wagen auf zwei Räder kippen. Eine weitere, verbesserte Kurventechnik ist der Powerslide, mit dem man Kurven in vollem Tempo nimmt!

SUPERSCHNELL AUF ALLEN STRASSEN – Die Cruis'n World-Cars

Die Autos sind eines der wichtigsten Features in jedem Cruis'n-Spiel, und auch hier gibt es wieder viel schnelles Blech mit vielen Pferden unter der Haube! Acht verschiedene Fahrzeuge stehen von Anfang an zur Verfügung, um die gegnerischen Rennfahrer abzuhängen. Darunter sind in der Tat superheiße Renner (gar nicht zu reden von den zunächst noch versteckten Schlitten...)!

Es gibt z. B. einen Stallion P6, der mit rund 223 km/h ganz ordentlich Tempo macht. Ebenso schnell ist der El Diablo, ein Chevy aus den sechziger Jahren, der in weniger als drei Sekunden Tempo Hundert erreichen kann. Der Zombie ist ein Camaro, dem heftiges Tuning gut getan hat und der nun enorm flott ist. Zwei der schrägeren Renner sind der Gimpee, ein Vespa-Dreirad, das auch bei Spitzengeschwindigkeiten nicht aufgibt, und ein Truck, der selbstverständlich keinen Trailer hinter sich herzieht. Sonst würde er ja auch nicht über 230 km/h schnell werden... Alle Fahrzeuge kann man aufpowern, und wer dann richtig gut war, der findet sicher auch die Versteckten!

Japanische Impressionen: Beim Sightseeing wird man nicht Erster...

FIRST LOOK

FIRST LOOK INFO

CRUIS'N WORLD war bereits ein cooler Arcade-Hit und ist nun auch ein ober-genialer Racing-Kracher für das Nintendo64. Die Steuerung ist präzise und die Renner reagieren superexakt. Außerdem hat man beim Tuning in der Eurocom-Werkstatt nicht vergessen, die Fahrzeuge erheblich schneller zu machen!

Mehr als 14 Rennstrecken und zusätzliche Championship-Kurse sorgen für abwechslungsreiches Gameplay. Man kann die zunächst acht verschiedenen Renner nach und nach aufpowern, auf Rennprofis warten zusätzlich versteckte Fahrzeuge. Verbesserte Autos können übrigens auf dem Controller Pak gespeichert werden. Für absoluten Spielspaß sorgt die Mehr-Spieler-Funktion, bei der bis zu vier Spieler gegeneinander um die Wette fahren können, sowie der Championship-Modus, bei dem schweißtreibende Runden mehrfach gefahren werden können.

Selbstverständlich unterstützt CRUIS'N WORLD auch das Rumble Pak.

GT64 CHAMPIONSHIP EDITION

Habt Ihr Euch auch nicht manchmal gewünscht, während Ihr am Steuer Eures eigenen Autos sitzt, einfach mal auf die Tube zu drücken und einen ordentlichen Powerslide zu vollführen? Und wolltet Ihr nicht schon immer mal über staubige Landstraßen in Höchstgeschwindigkeit düsen, Euren Wagen bis zum Letzten hochtouren und auf dem sonnengekochten Asphalt moderner Großstädte ungestraft sämtliche Verkehrsregeln (einschließlich des Tempolimits) brechen? GT64 CHAMPIONSHIP EDITION, der brandneue Racing-Fun von Imagineer, verspricht Euch all diesen Fahrspaß – und noch mehr! Abwechslung und realistisches Fahrverhalten werden bei diesem Rennspiel groß geschrieben, und man kann sich ziemlich genau vorstellen, wie der eigene Wagen unter solchen Umständen reagieren würde. Aber seid gewarnt: Fahrt so wagemutig lieber nur auf dem Nintendo64 und versucht so etwas nicht auf einer bundesdeutschen Autobahn! (tr)

Fasten Seatbelts!

Das neueste Tourenwagen-Rennspiel für das Nintendo64 verspricht, im eigentlichen Wortsinn ein Renner zu werden: Die grafische Umsetzung des Geschehens bei einer solchen Rennserie ist, wie auch das Fahrverhalten, ganz besonders wirklichkeitsnah. Weiterhin hat der Hersteller alle Lizenzen der im Spiel befindlichen Teams erhalten, so daß hier tatsächlich alle Originalteams des japanischen Tourenwagen-Cups sowie einige europäische Teams (unter anderem Lamborghini und Porsche) mit an den Start gehen können.

Selbstverständlich sind aber das grafische Design der Wagen und die unglaubliche Detailverliebtheit in der Darstellung von Rennstrecken und deren Umgebung nicht das einzige Plus am Spiel: Auch die technischen Eigenschaften am Fahrzeug lassen sich ganz nach Streckenbeschaffenheit, Wetterbedingungen und fahrerischem Können einstellen!

Und nun zum Wetter...

Ihr habt übrigens ganz richtig gelesen: Die Wetterbedingungen könnt Ihr ganz nach Wunsch auswählen, also braucht Ihr Euch nicht nur bei strahlendem Sonnenschein auf den Weg zu machen, sondern auch bei Regen oder nebligem Wetter. Dazu müssen jedoch die technischen Details Eures Tourenwagens entsprechend verändert werden. Also wechselt die Reifen, verstellt die Spoiler Eures Fahrzeugs und checkt das Fahrwerk, das speziell auf die zu erwartende Bodenbeschaffenheit abgestimmt werden kann.

Die perfekte Programmierung offenbart sich übrigens besonders während des Rennens, wenn weit entfernte Objekte auftauchen und Ihr Euch mit hoher Geschwindigkeit nähert: Keine Pop Ups oder Nebeleffekte – außer natürlich, Ihr habt die Nebeloption bei den Wetterbedingungen ausgewählt...

© 1998. Imagineer Co., Ltd.
Ocean is a registered trademark of Infogrames United Kingdom Ltd.

Dem Unfall folgen bei Unfallfolgen

Daß die Autos auch sehr realistisch reagieren, wenn Ihr damit unterwegs gegen ein Hindernis prallt, merkt Ihr spätestens dann, wenn Ihr Euch den Wagen anschaut: Er bekommt ganz schöne Beulen ab, die natürlich für Euer Ergebnis in der Rennserie nicht so toll sind. Aber keine Sorge: Die Möglichkeit zum Boxenstopp, bei dem Ihr auftanken und die Beulen entfernen lassen könnt, gibt es auch.

Aber manchmal kann es auch ganz spannend sein, ein paar wahnwitzige Stunts zu vollführen – auch wenn das nicht sehr vorteilhaft für Eure Position im Feld sein mag (ganz zu schweigen von den Folgen für Euer Auto). Denn diese Stunts könnt Ihr Euch mit der im Spiel integrierten Replay-Kamera anschauen. Während Ihr im Verlauf des Rennens aus fünf verschiedenen Kameraperspektiven wählen könnt, habt Ihr im Replay-Mode ganze 14 Positionen zur Verfügung! Zwei Kameraeinstellungen während des Rennens repräsentieren übrigens die Ego-Perspektive, was Euch die Geschwindigkeit und die Spannung eines GT-Rennens hautnah miterleben läßt!

Wahlifikation

GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION bietet natürlich auch verschiedene Spielmodi, aus denen Ihr wählen könnt. So gibt es selbstverständlich – gemäß dem Titel – den Championship-Modus, bei dem Ihr nacheinander sechs Rennstrecken aus aller Welt erfolgreich fahren müßt, um über zwei weitere Rennpisten rasen zu können. Seid Ihr auch da siegreich, habt Ihr noch die Chance, die Rennstrecken spiegelverkehrt zu fahren, was letztendlich eine Gesamtzahl von 16 Strecken ergibt. Im Time Trial-Modus, könnt Ihr Geschwindigkeitsgefühl entwickeln und die Rennstrecken kennenlernen. Und Eure Bestzeiten könnt Ihr immer wieder auf Eurem Controller Pak für die Ewigkeit und zum Angeben abspeichern!

Das Controller Pak könnt Ihr daher auch benutzen, wenn Ihr im Zwei-Spieler-Modus gegen einen Freund antretet. Auf dem horizontal geteilten Bildschirm sitzt Ihr am Steuer Eurer Tourenwagen und liefert Euch ein heißes Rennen um den besten Platz.

FIRST LOOK INFO

Imagineer hat mit GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION ein ordentliches Tourenwagen-Rennspiel mit äußerster Liebe zum Detail in jeder Hinsicht entwickelt. Aus insgesamt 14 Teams der GT-Klasse kann man wählen und seinen Favoriten heraussuchen.

Die Strecken, insgesamt 16 an der Zahl, sind abwechslungsreich und sehr detailliert gestaltet. Verschiedene Modi (darunter ein Zwei-Spieler-Modus) und unterschiedliche Schwierigkeitsgrade gestatten die individuelle Anpassung des Spiels an das eigene fahrerische Können. Die unterschiedlichen Einstellungen der Kameraperspektive erlauben außerdem, das Rennen aus mehreren Außenperspektiven zu erleben oder in zwei verschiedenen Sichtpositionen selbst am Steuer zu sitzen.

Das Spiel unterstützt das Rumble Pak, damit nicht nur die Dellen auf dem Auto selbst realistisch wirken, sondern auch der Augenblick, in dem Ihr sie erhaltet. Zum Festhalten eigener Bestzeiten dient Euch außerdem das Controller Pak.

Denksport-Klassiker – *so hätte die Überschrift für diese zwei Seiten lauten können, denn bei den Spielen, die wir Euch hier vorstellen möchten, handelt es sich um zwei komplizierte, die kleinen grauen Zellen zum Glühen bringende Denk- und Knobelsport-Klassiker.*

Da ist zum einen VIRTUAL CHESS *64, eine Schachsimulation mit weit mehr als nur einer Oberfläche und Figuren, und vor allem mit vier tollen Möglichkeiten, das Spiel der Könige gegen den Computer oder einen menschlichen Gegenspieler zu gewinnen (oder auch zu verlieren).*

Zum anderen liegt mit Taitos BUST-A-MOVE *2 eine dreidimensionale Umsetzung des Arcade-Renners Bust-A-Move vor, die nicht nur mit verzwickten Knobeleien lockt und unterhält, sondern auch noch Schnelligkeit und Reaktionsvermögen fordert!*

VIRTUAL CHESS 64 und BUST-A-MOVE 2 – das ist Futter fürs Hirn in der dritten Dimension...

VIRTUAL CHESS 64

Künstlicher IQ (mit Optionen)

Titus hat mit VIRTUAL CHESS 64 einen heißen Anwärter auf die nächste Auszeichnung für die genialste Schach-Simulation programmiert! Kein Wunder, denn das Software-Unternehmen hat mit Eric Caen, einem seiner Gründer, einen Mann mit einer ausgeprägten Leidenschaft für dieses klassische Strategie-Spiel. Immerhin war Caen selbst einmal Frankreichs Schachmeister in der Juniorenklasse! Nicht ohne Grund gewann Titus daher wohl auch 1996 mit seinem Schach-Programm die 14. ICCA Championships.

Mit VIRTUAL CHESS 64 präsentieren die Franzosen hier eine grafisch enorm verbesserte und programmiertechnisch ausgefeilte Schachversion für das Nintendo64. Selbstverständlich gibt es hier den Classic-Mode, in dem Ihr auf unterschiedlichen 2D- und 3D-Oberflächen in den Wettstreit entweder mit einem Freund oder dem Programm selbst treten könnt. Und keine Sorge: Neben der künstlichen Intelligenz (KI), die dem Programm die Fähigkeiten von Kasparow, Karpow und Kortschnoi gemeinsam verleiht, gibt es auch noch etwas, was man getrost als „Künstliche Dummheit" bezeichnen könnte, denn Ihr könnt den Computergegner ganz Euren eigenen Fähigkeiten anpassen...

Auch Anfänger dürfen ruhig zu VIRTUAL CHESS 64 greifen: Schachnovizen nämlich können im Tutorial Mode erst einmal lernen, wie man seine Figuren bewegt, was es zu beachten gibt und was man möglichst vermeiden sollte, um nicht in zwei Zügen „Matt" zu sein. Füchschen Titus bringt's Euch schon bei!

Selbstverständlich kann man von einer Schachsimulation für das Nintendo64 mehr erwarten als nur eine ausgereifte Programmierung in spieltechnischer Hinsicht – der Spaß im Spiel der Könige ist auch nahezu königlich! Strategisch denken und taktisch Züge machen – das ist bei VIRTUAL CHESS 64 nämlich nicht nur im klassischen „Brett & Figuren-Stil" möglich, sondern auch

Dame schlägt Pferd (mit Fisch)

mit dreidimensionalen Kampfsequenzen, die Eure Züge begleiten! Habt Ihr nämlich die entsprechende Option angewählt, dann prügeln sich Eure Schachfiguren wie die Duellanten in einem Fighting Game. Hat zum Beispiel Eure Dame die Gelegenheit, den gegnerischen Springer zu schlagen, dann seht Ihr eine witzige Animation, in der eine gekrönte Walküre einem gegnerischen Pferd einen überdimensionalen Fisch um die Ohren schlägt!

VIRTUAL CHESS 64 strapaziert somit nicht nur die Gehirnwindungen, sondern sorgt auch für ein ordentliches Training der eigenen Lachmuskeln – und was kann man von einer genialen Schach-Simulation mehr verlangen?

© 1998 TITUS

BANJO-KAZOOIE

TM *

GAME BOY camera
POWER
GAME BOY pocket
Nintendo
SELECT
START
B
A

Rarewate Logo is a trademark of Rare.
*© Nintendo/Game by Rare.
© 1998 Nintendo Co., Ltd.

BUST-A-MOVE 2

Da platzen die Blasen!

BUST-A-MOVE ist bereits ein echter Arcade-Klassiker geworden – immerhin können schon seit vielen Jahren in Spielhallen und anderswo die bunten Blasen zum Zerplatzen gebracht werden. Außerdem war PUZZLE BOBBLE auch auf dem Super Nintendo schon ein absoluter Renner für einen oder zwei Spieler – und jetzt können wir uns auf eine noch buntere und noch schönere Version des Puzzle-Klassikers freuen. Mit BUST-A-MOVE 2 erscheint nämlich die grafisch und soundmäßig geliftete Nintendo64-Version dieses Kniffel-Spaßes – einschließlich eines Puzzle-Modus!

Hier nochmal für alle, denen BUST-A-MOVE bislang ein Buch mit sieben Siegeln ist, ein paar Worte zum Spielablauf: Ihr müßt, wie bereits in allen anderen Bust-A-Move-Versionen, mit einer Blasenkanone bunte Blasen nach oben schießen, und zwar in die Richtung einer Ansammlung verschiedenfarbiger Blasen. Dabei solltet Ihr versuchen, auf diese Weise eine Gruppierung von mindestens drei gleichfarbigen Blasen entstehen zu lassen, denn die zerplatzen daraufhin. Dadurch erreicht Ihr, daß die Ansammlung, die sich stetig senkt, nicht so bald Eure Kanone erreicht, daß Ihr ordentlich Punkte macht und daß das Spiel nicht so schnell vorüber ist!

Heiß rinnen wird der Schweiß ...

... und zwar von Eurer Stirn, wenn Ihr in den verschiedenen Modi versucht, diese gar nicht so leichte Aufgabe zu bewältigen. (Auch wenn es für den Schwierigkeitsgrad drei verschiedene Optionen gibt.)

Nicht nur im Single Player-Mode gegen den Computer kommt Ihr beim Versuch, immer wieder den nächsten Level zu erreichen, ziemlich ins Schwitzen, sondern auch im Duell mit einem zweiten Spieler könnt Ihr nur hoffen, daß Euer Kontrahent nicht zu den Bust-Experten gehört. Aber im Puzzle-Modus wird die ganze Angelegenheit erst richtig knifflig, und beim Time Attack-Modus geht der Spaß dann richtig los, wenn der Wecker ohne Gnade tickt! Ähnlich wie TETRIS hat also auch BUST-A-MOVE 2 einen hochgradigen Infektionsfaktor, wenn es um den Spaß am Knobeln geht. Denn was macht schon stolzer als die Tatsache, den Computergegner, der ja eine enorm schnelle Rechen- und Reaktionsleistung hat, mit der eigenen Reaktions- und Denkzeit zu schlagen?

Freuen wir uns also auf diese gelungene Umsetzung des Arcade-Knobel-Klassikers!

TAITO is a registered trademark of TAITO CORPORATION.
BUST-A-MOVE 2™ is a trademark of TAITO CORPORATION.
© TAITO CORPORATION 1996. All rights reserved.
Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment. © 1997 Acclaim Entertainment. All rights reserved

FIRST LOOK INFO

Mit VIRTUAL CHESS 64 und BUST-A-MOVE 2 wird das Nintendo64 einmal mehr mit beliebten Spieleklassikern versorgt, so daß deren Knobel- bzw. Strategiespaß nun auch in die dreidimensionale Welt der High Tech-Konsole Einzug hält!

Mit VIRTUAL CHESS 64 gelang es Titus, nicht nur ein ausgereiftes Schachprogramm für einen bis vier Spieler zu entwickeln, sondern auch, dem relativ ernsten Denksport noch eine originelle Garnitur in Form witziger Kampfanimationen mitzugeben. Ein mehrsprachiger Tutorial-Mode und die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade im Single Player-Mode machen das Spiel für Schachneulinge und Experten interessant.

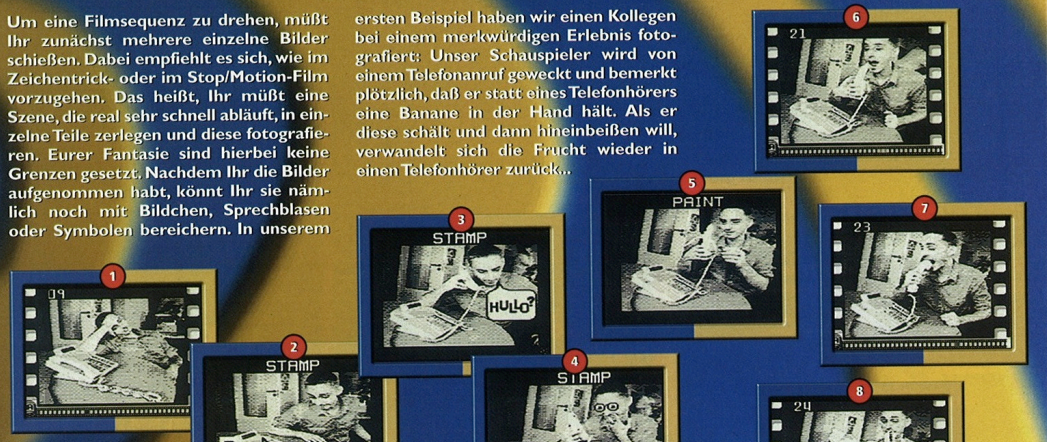
BUST-A-MOVE 2 ist die nervenaufreibende Umsetzung des Arcade-Klassikers und der legitime Nachfolger des Super Nintendo-Renners: In vier verschiedenen Modi (Zwei-Spieler-, Einzel-, Puzzle- und Time Attack-Modus) kann man sich damit beschäftigen, Gruppierungen gleichfarbiger Blasen mittels einer Blasenkanone zum Platzen zu bringen. Was simpel klingt, erweist sich beim Spielen als wahrer Kampf gegen die Zeit! Schwierigkeitsgrade gibt's für Anfänger bis Experten!

GAME BOY™ camera

Nachdem wir in der letzten Ausgabe die vielfältigen Möglichkeiten der Game Boy Camera umrissen haben, geht's heute ins Detail. Wir beweisen, wie aus Euch ein zweiter Spielberg werden kann – und das mit ganz einfachen Mitteln. Bevor Ihr anfangt solltet Ihr entscheiden, welche Art der Animation Ihr bevorzugt. Bereits hier sind die Möglichkeiten breit gefächert. Am einfachsten ist es, die Animation mit einer Realperson durchzuführen. Hierbei ist der Aufwand am geringsten und Ihr habt zudem die Chance, etwaige holprige Animationsphasen leicht zu korrigieren, indem Ihr die betreffende Szene eben noch einmal fotografiert. Für eine einfache Animation reichen Euch bereits acht Bilder. Je mehr Bilder Ihr jedoch verwendet, desto flüssiger werden die Bewegungsabläufe. Neben Filmen mit realen Personen könnt Ihr natürlich auch Animationen mit Zeichentrickcharakteren, Knetmännchen, Puppen oder anderen Gegenständen gestalten! (mm)

good bye hollywood!
filme drehen mit der game boy camera

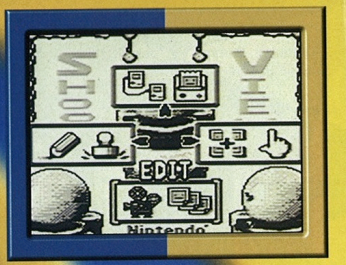
Um eine Filmsequenz zu drehen, müßt Ihr zunächst mehrere einzelne Bilder schießen. Dabei empfiehlt es sich, wie im Zeichentrick- oder im Stop/Motion-Film vorzugehen. Das heißt, Ihr müßt eine Szene, die real sehr schnell abläuft, in einzelne Teile zerlegen und diese fotografieren. Eurer Fantasie sind hierbei keine Grenzen gesetzt. Nachdem Ihr die Bilder aufgenommen habt, könnt Ihr sie nämlich noch mit Bildchen, Sprechblasen oder Symbolen bereichern. In unserem ersten Beispiel haben wir einen Kollegen bei einem merkwürdigen Erlebnis fotografiert: Unser Schauspieler wird von einem Telefonanruf geweckt und bemerkt plötzlich, daß er statt eines Telefonhörers eine Banane in der Hand hält. Als er diese schält und dann hineinbeißen will, verwandelt sich die Frucht wieder in einen Telefonhörer zurück...



Marko H. und die Banane

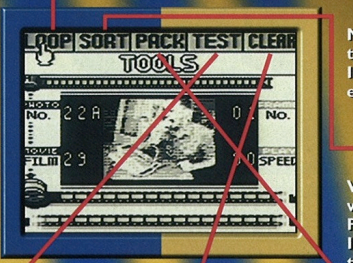
real animation!

Jeder Animation liegt zunächst eine Storyidee zugrunde. Im gezeigten Fall ist die Idee simpel. Wir wollen zeigen, wie sich die Banane in der Hand des Akteurs in einen Telefonhörer verwandelt. Um diesen Effekt zu erzielen, müssen zunächst verschiedene Bilder gemacht werden. Hierbei empfiehlt es sich, von jedem Bild, das verwendet werden soll, mehrere Shots zu machen, damit man bei der späteren Animation auf ein größeres Angebot zurückgreifen kann. Vielleicht gefällt Euch ja der Gesichtsausdruck Eures Darstellers auf einem Foto besser als auf einem vergleichbaren anderen. Um den Trick mit dem Hörer, der zur Banane mutiert, möglichst professionell wirken zu lassen, müßt Ihr zwei Bilder aufnehmen, in der sich Euer Darsteller exakt in der gleichen Position befindet. Einziger Unterschied sollte sein, daß auf dem einen Bild die Banane und auf dem zweiten Bild der Hörer zu sehen ist. Wie gut Euch die Übereinstimmung gelungen ist, seht Ihr, wenn Ihr die Animation zum ersten Mal testet. Wenn sich wirklich nur die Banane verändert, habt Ihr professionelle Arbeit geleistet. Neben dem Austausch von Gegenständen ist es außerdem möglich, Eure Fotos mit den im Kameraarchiv vorhandenen Bildchen zu versehen. In unserem Beispiel haben wir das Telefon mit einem *'ring'* versehen und unseren Hauptdarsteller mit einer Sprechblase und zwei Augen ausgestattet.



Über das Edit-Menü gelangt Ihr zum Animator.

Natürlich gibt es einige zusätzliche Optionen, die den Filmschnitt noch komfortabler machen. Mittels dieser Funktionen könnt Ihr Loops einbauen, auf einmal alle aufgenommenen Bilder in den Filmstreifen setzen, leere Rahmen entfernen, den bisherigen Film betrachten und wieder löschen. Zudem könnt Ihr einen passenden Rahmen für Euer Filmchen wählen und die Geschwindigkeit, in der die Bilder nacheinander gezeigt werden, festlegen. Nachfolgend findet Ihr eine Beschreibung der einzelnen Werkzeuge, die Euch bei der Erstellung einer Animation ein komfortables Arbeiten ermöglichen.



loop

Mit dieser Funktion lassen sich bestimmte Bereiche der Animation wiederholen. Ihr könnt dabei selbst festlegen, wie oft eine Sequenz wiederholt werden soll.

sort

Wählt Ihr diese Option, so werden alle von Euch geschossenen Bilder in den Filmstreifen eingesetzt. Hierbei könnt Ihr wählen, ob die Reihenfolge beibehalten wird oder zufällig sein soll.

test

Aktiviert Ihr diese Funktion, könnt Ihr Euch Eure Animation anschauen.

clear

Wollt Ihr die vorhandene Animation löschen, solltet Ihr die CLEAR-Option betätigen. Die Bilder im Album bleiben dennoch bestehen.

pack

Mit diesem Tool könnt Ihr alle unbesetzten Positionen aus der Filmrolle löschen, damit zwischen den Bildern keine Lücken entstehen.

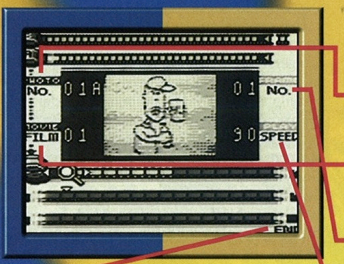


photo no.

Zeigt an, welches Bild des Albums Ihr gerade seht.

movie film

Zeigt an, welche Nummer das Album-Bild auf dem Filmstreifen hat.

frame no.

Hier könnt Ihr Eure Animation mit dem passenden Rahmen versehen.

play speed

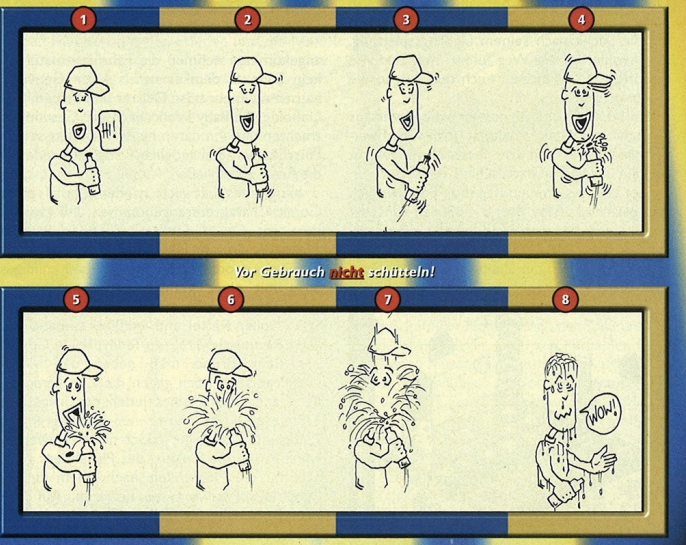
Mittels dieser Funktion könnt Ihr die Geschwindigkeit, in der Euer Film abläuft, bestimmen.

end

Hier könnt Ihr bestimmen, ob Eure Animation nach dem letzten Bild enden oder wieder von vorn starten soll.

trickfilm animation

Wie bereits erwähnt, sind Eurer Fantasie bei der Erstellung von Animationen keine Grenzen gesetzt. Neben Real-Animationen mit echten Darstellern könnt Ihr zum Beispiel auch Zeichentrick-Animationen erstellen. Hierzu müßt Ihr einfach einen Comicstrip zeichnen, dessen einzelne Bilder abfotografieren und sie dann – wie bei der Real-Animation – in den Filmstreifen plazieren. Wie Ihr in unserem Beispiel sehen könnt, reichen bereits einfache Strichzeichnungen aus, um einen bewegten Cartoon zu erstellen. Unser Trickfilm trägt den Titel „Vor Gebrauch nicht schütteln!" und zeigt in erschütternden Bildern, was geschehen kann, wenn man eine Cola-Flasche vor dem Öffnen unsachgemäß behandelt...



Vor Gebrauch nicht schütteln!

GAME FLASH

URLAUB IST ANGESAGT! ENDLICH WEIT AB VON DAHEIM FREMDE STÄDTE UND LÄNDER KENNENLERNEN, AUSSPANNEN UND MAL SO RICHTIG ABSCHALTEN. ABER WAS MACHT MAN, WENN DER TAG SICH DEM ENDE ZUNEIGT, DAS AUSLÄNDISCHE FERNSEHPROGRAMM AUFGRUND EINER UNÜBERWINDBAREN SPRACHBARRIERE NICHT ZU GENIESSEN IST UND ANSONSTEN AM ABEND NICHT GERADE DER BÄR STEPPT? GANZ KLAR: WOZU GIBT ES DENN DEN GAME BOY POCKET, DIE KLEINE, HANDLICHE SPIELKONSOLE, DIE WEDER IM GEPÄCK NOCH IN DER TASCHE VIEL PLATZ WEGNIMMT! ALSO HINEIN MIT DEM HANDHELD IN DEN KOFFER, EIN PAAR SPANNENDE SPIELE DAZU UND VIELLEICHT AUCH NOCH EIN GAME LINK-KABEL, WENN IHR ZU ZWEIT MIT GAME BOYS UNTERWEGS SEID – UND DANN KANN EUCH EGAL SEIN, OB DIE LEUTE AM ABEND AUF DEM TV-SCHIRM PERFEKT AUSWÄRTS SPRECHEN ODER DER SONNIGE URLAUB AM MEER INS KÜHLE NASS VON OBEN FÄLLT. ACH JA: WER DAHEIM BLEIBT, DER HAT ERST RECHT GRUND GENUG, WENIGSTENS MIT DEM GAME BOY AUF DIE REISE ZU GEHEN! (TR)

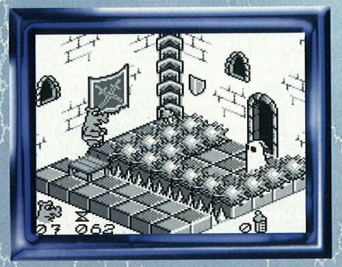
AUF DER SUCHE NACH DEM VERLORENEN TEDDY

Ottos Ottifanten

Baby Bruno ist stinksauer und unsagbar traurig: Irgendjemand – und wir ahnen bereits, wer – hat seinen Lieblingsteddy, den knuffig-knuddeligen Plüschteddy Honk entführt und versteckt. Doch so ein Ottifant, der läßt sich bereits in jungen Jahren nichts vormachen. Er geht furchtlos auf die Suche nach seinem Lieblingsspielzeug, egal, wohin ihn der Weg führen mag und wie gefährlich die Abenteuer auch sein mögen, die ihn erwarten!

Ein böser Zauberer, dessen Namen wir aus Gründen der Geheimhaltung noch verschweigen wollen, hat sich also Teddy Honk geklaut und ihn in seinem Gruselschloß versteckt.

Der Weg bis dorthin ist schon beschwerlich und gefährlich: Baby Bruno muß sich zunächst durch einen düsteren Wald mit allerlei grauenvollem Getier und bösartigen Blättern kämpfen, bis er zum Schloß des Zauberers gelangt. Dort angekommen nehmen die Fährnisse natürlich kein Ende. In dem einstmals edlen Gemäuer hausen nunmehr böse Geister und unheimliche Unholde, die Baby Bruno nach der Gesundheit trachten und ihn daran hindern wollen, seinen Plüschkameraden möglichst schnell wieder in die Arme zu schließen.



Infogrames hat sich wieder einmal eines Comic-Charakters angenommen und präsentiert mit OTTOS OTTIFANTEN: BABY BRUNOS ALPTRAUM ein ganz im Sinne des ostfriesischen Komikers produziertes, witziges und kniffliges Spiel mit einer grafisch sehr ansprechend gestalteten, isometrischen Oberfläche und einer Story voller Rätsel und kniffliger Situationen. Das „Rettungskommando Teddybär" in Gestalt von Baby Bruno muß neben den vielen Gefahren auch noch gegen die Zeit kämpfen, denn zur Lösung eines jeden der insgesamt 129 Level bleibt immer nur ein begrenzter Zeitraum... Damit Ihr jedoch nicht verzweifelt, wenn es um die Rettung des Plüschtiers geht, habt Ihr die Möglichkeit, nach jedem fünften Level ein Passwort zu notieren. Auf daß Baby Bruno seinen geliebten Teddy recht bald wieder in die Arme schließen möge!

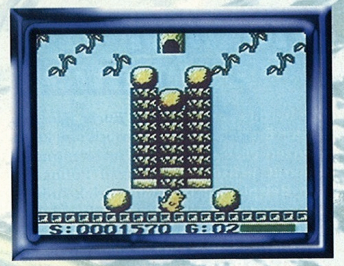
FATHER AND SON

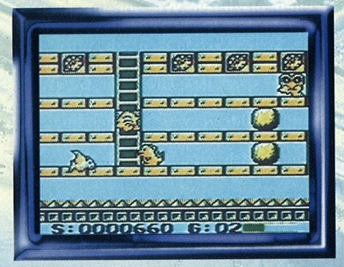
GODZILLA®

Ihr erinnert Euch? Godzilla, der Leinwandgigant, der in unzähligen Filmen die japanischen Großstädte gegen die Angriffe gigantischer Ungeheuer verteidigt hat, ist bekanntlich Vater eines putzigen Monsterbabys namens Minilla. Während eines Augenblicks der Unachtsamkeit jedoch haben Godzillas Widersacher den kleinen Minilla entführt und in einem nahezu undurchdringlichen Labyrinth eingesperrt.

Godzilla kocht verständlicherweise vor Wut, doch nützen ihm seine Feueratem-Attacken solange nichts, solange er noch nicht in das Labyrinth eingedrungen ist und sich auf die Suche nach seinem Sohn macht. Doch kein Problem: Mit Eurer Hilfe macht sich der gigantische Japanbeschützer auf den Weg, um sich durch verschlungene Tunnel und in komplexen Gangsystemen seinen Weg zu bahnen, vorbei an gefährlichen Ungeheuern und unter Aufbietung aller Kräfte. Denn immer wieder versperren ihm Mauer- und Felsbrocken den Weg, und er wird ständig bedroht von lästigen Widersachern. Feueratem und Rempler machen es Godzilla immerhin etwas leichter, aber ein Zuckerschlecken wird die Jump'n'Run-Suche nach dem Nachwuchs nicht. Und irgendwo innerhalb der 64 Stages wartet Minilla sehnsüchtig auf seinen Papa, und er hat Angst und ist allein...

Alle beliebten japanischen Kinomonster tauchen im Spiel auf, darunter Rodan, Ghidhrah und Baragon, und vor allem Ghidhrah ist ein fast unüberwindbarer Gegner. Doch mit den Continues und der Passwortfunktion wird Godzilla zusammen mit Euch siegen!





TOOOOOR!

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Der Interactive Achievement Award für das beste Sportspiel des Jahres ging auf der E3 in Atlanta an INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 – und mit der Game Boy-Version hat Konami auch für die Handkonsole sicher einen Volltreffer gelandet!

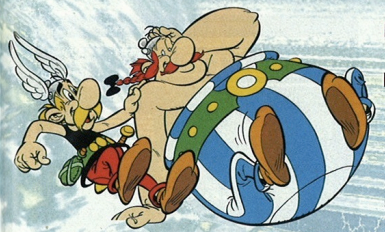
Hier könnt Ihr die Weltmeisterschaft noch einmal selbst spielen, denn alle Teams der WM '98 sind mit dabei, und obendrein noch Wales, Portugal, Schweden und Australien. Die Stärken und Schwächen jeder einzelnen Elf entsprechen denen der realen Mannschaften – soll heißen: Brasilien ist selbstverständlich auch auf dem Game Boy eine echte Top-Mannschaft, wogegen Japan ganz schön kämpfen muß!

Jede Menge Optionen und Einstellungen machen INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER zu einer spannenden, abwechslungsreichen und realitätsnahen Simulation: Sechs verschiedene Handicap-Levels und drei unterschiedliche Torwart-Stärken sind einstellbar. Zusätzlich könnt Ihr spezielle Strategien und Aufstellungen im Feld auswählen, und während eines Spiels könnt Ihr jederzeit pausieren, um Spieler zu wechseln.

Die Dauer einer Halbzeit kann zwischen 3, 5 und 7 Minuten variieren, und wer Spaß an Fouls hat, der kann den Schiedsrichter einfach abschalten!

Bei den Modi könnt Ihr zwischen einzelnem Spiel, passwortgesichertem Play-Off oder Elfmeterschießen wechseln. Die Kontrolle der Spieler ist – wie auch beim „großen Bruder" für NINTENDO64 – ausgesprochen exakt, und die ausgezeichnete Darstellung macht es leicht, mit dem Spieler stets am Ball zu bleiben. Fazit: Konami hat sich mit seinen Fußball-Simulationen in jeder Hinsicht zum Soccer-Spezialisten und Top-Spieler gemausert!

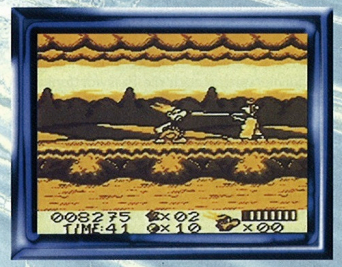
FREUNDE, RÖMER, GAME BOY-FANS!

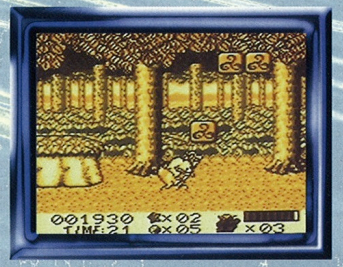


Astérix® & OBELIX®

„Hiermit ergeht Mitteilung an das gesamte Römische Reich! Ich, Euer vielgeliebter Julius Cäsar, gebe Kunde über die Tatsache, daß die sich stets in Renitenz und Dünkelhaftigkeit übenden Aufsässigen aus dem kleinen gallischen Dorf fortan unter permanenter Kontrolle der römischen Heerscharen stehen werden. Die Zeiten offensiver Widersetzlichkeit sind vorbei, und wir, Kaiser des Römischen Reiches, werden daher wie gewohnt den Frieden und die Ruhe allerorten garantieren! Sollte es auch nur eine Seele wagen, ohne cäsarische Erlaubnis vor den um das gallische Dorf errichteten Palisadenzaun zu treten, werden die Wachen sofort für adäquate Bestrafung sorgen."

Da hatte der gute Julius Casär allerdings die Rechnung ohne Asterix und Obelix gemacht! Denn die beiden schicken sich – mit Eurer Hilfe – an, ihm zu beweisen, daß nichts und niemand sie aufhalten kann. Schon gar nicht ein hölzerner Zaun oder ein paar dekadente Römer! Die beiden Gallier beginnen eine Jump'n'Run-Reise quer durch Europa, die sie nach Britannien, Helvetien, zu den Olympischen Spielen nach Hellas und nach Hispanien führt.





Überall müssen sie bestimmte Aufgaben erfüllen, um am Schluß ein Souvenir mitzubringen, mit dem sie Cäsar beweisen werden, daß nichts und niemand sie aufhalten kann. Wählt also zwischen Asterix und Obelix – und begebt Euch auf die lustige und spannende Reise durch ein antikes Europa!

ASTERIX & OBELIX für den Game Boy verfügt über einen Super Game Boy-Rahmen, deutschen Text und Continuefunktion.

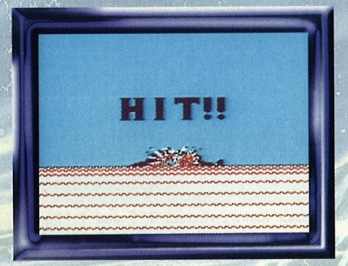
GETROFFEN UND ABGESOFFEN!

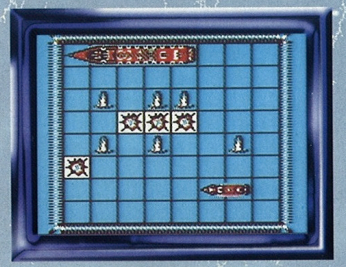
BATTLESHIP

THE CLASSIC NAVAL COMBAT GAME

„Schiffe versenken" ist der beliebte Zeitvertreib auf langweiligen Schulausflügen und in öden Vorlesungen. Auch wer an einem verregneten Sonntagnachmittag mit der Familie bei Oma eingeladen und genervt ist, weil sich alle wieder über Sachen unterhalten, die einen nicht die Bohne interessieren, der kann die Wasserschlacht auf dem Rechenpapier im Schlaf.

Ärgerlich ist bislang nur, daß für die spannenden Seekämpfe stets ein Partner notwendig war, damit man überhaupt zum Torpedoduell schreiten (oder besser schippern) kann. War! Denn mit BATTLESHIP für den Game Boy kann man sich auch ganz allein auf die Jagd nach feindlichen Kreuzern, Fregatten und U-Booten machen! Und dabei geht es noch spannender und witziger zu, als wir das bislang gewohnt waren, denn die Raketen und Torpedos werden auf dem Display richtig abgeschossen, und wenn ein Schiff sinkt, dann wird es auch auf dem Bildschirm in der Zwischensequenz vom Wasser verschluckt.





Zusätzlich zum Spielspaß allein kann man natürlich auch zu zweit – in ganz althergebrachter Manier – mittels Game Link-Kabel gegen einen Freund spielen (während der Vorlesung sollte man aber den Ton abstellen, damit der Prof nichts merkt...). Viele Features, wie spezielle Torpedos, mehrfache Salven oder Streufeuer, machen aus dem Spiel auf ehemals grauem Rechenpapier ein richtig lustiges Duell-Vergnügen!

Wer im Single-Modus durch die verschiedenen Stages will und seinen Top Score immer höher nach oben schrauben möchte, der kann durch die Passwortfunktion stets an der alten Stelle einsteigen und so sein Ergebnis verbessern. Keine Frage: BATTLESHIP ist der Turbo-Torpedo für den Game Boy!

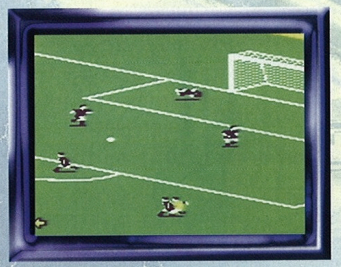
GET THE CUP!

WORLD CUP 98

Wer so ein richtiger Fußballfan ist, der hat bei der Weltmeisterschaft absolut mitgefiebert – aber auch die, die diesem Sport weniger abgewinnen können, wurden während einem solchen Wettbewerb um den

Pokal auch vom Virus ergriffen! Kein Wunder, denn nichts ist spannender, als die Teams der Welt im Wettstreit auf dem grünen Rasen beim Kampf ums Leder ihr Bestes geben zu sehen.

Wenn auch die Fußballweltmeisterschaft bereits vorbei ist, so gibt es doch die Gelegenheit, die Helden des Rasens nochmals gegeneinander antreten zu lassen – wieder und wieder läßt sich die Spannung und Action erleben. Und was wäre schöner, als sein Lieblingsteam zur erneuten Torejagd antreten zu lassen? Zumal: EA Sports präsentiert mit WORLD CUP 98 nicht nur einen heißen Herausforderer für Konamis Soccer-Spiel, sondern auch das einzige von der FIFA lizenzierte Weltmeisterschafts-Spiel für den Game Boy – hier sind also alle WM-Teams vorhanden!



In vier verschiedenen Modi lassen sich die Varianten des Aufeinandertreffens auswählen: So sind einfache Freundschaftsspiele möglich, bei denen es eigentlich „um nichts geht", aber vor allem der World Cup-Modus erzeugt die ganze Spannung des realen Fußballs neu. Hier müßt Ihr durch Gruppenspiele den Weg zur Meisterschaft gehen. Die etwas kürzere Variante davon stellt der Playoff-Modus dar. Und im Liga-Modus könnt Ihr eine gesamte Ligasaison bestreiten! Besonders praktisch ist im Zusammenhang mit den Turnierspielen auch die Passwortfunktion. Dadurch können die im Gang befindlichen Liga-, Turnier- und Playoff-Serien unterbrochen und später mit dem nächsten Spiel fortgesetzt werden!

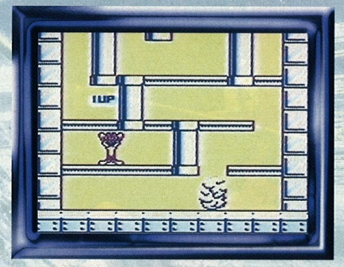
Durch unzählige Optionen, z. B. in der Wahl der Spielstärken / Strategie der eigenen Mannschaft oder beim Festlegen von Halbzeitlängen und Wetterbedingungen, wird das Gekicke der Jungs garantiert nie langweilig!

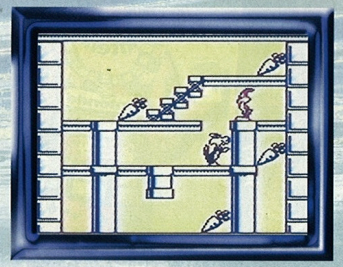
MÖHREN SAMMELN UND HONEY SUCHEN

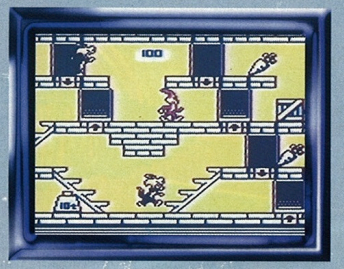
THE BUGS BUNNY™ CRAZY CASTLE

Bugs Bunny braucht dringend Hilfe, und zwar nicht nur beim Möhrensammeln, sondern vor allem bei der schwierigen Suche nach seiner geliebten Honey Bunny! Die befindet sich nämlich in den Fängen der Looney Tunes-Gang: Daffy Duck, Yosemite Sam, Sylvester und Wiley Coyote! Die vier schurkischen Entführer haben die arme Honey in ein verwinkeltes, altes Schloß entführt und sie irgendwo in den Verliesen oder in einem der Zimmer versteckt. Jetzt ist es an Euch, Bugs Bunny, der sich selbstverständlich vor gar nichts fürchtet, bei der Rettungsaktion zu unterstützen. Dabei kommt einiges auf die Retter zu, denn der Weg führt durch ein gespenstisches, aber auch lustiges Schloß, in dem viel Action und Irrsinn herrschen!

Der Weg führt über morsche, knarrende Treppen, geht durch enge, rostige Rohre und







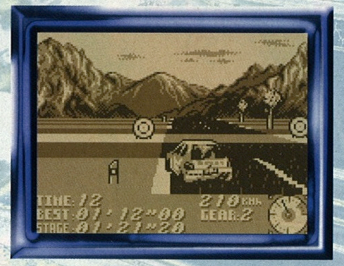
führt dabei in alle Bereiche eines verrückten Schlosses – Crazy Castle eben! Hier heißt es schnell sein, ausweichen, durch Rohre klettern und taktisch vorgehen! Aber das ist schon eine etwas knifflige Angelegenheit, denn immerhin hat das Schloß sechzig Stockwerke, und überall müssen Möhren gesammelt werden. Und überall sind auch die bösen Rascals, die sich Bugs Bunny in den Weg stellen.

Mit 60 Stockwerken und vielen schwierigen Situationen ist BUGS BUNNY – CRAZY CASTLE ein Spiel, das auch nach vielen Stunden nicht langweilig wird. Hilfreich bei der Suche nach Honey Bunny sind nicht nur Items wie der magische Möhrensaft, der für eine Weile unsichtbar macht, oder der Boxhandschuh, den Bugs seinen Gegnern um die Ohren hauen kann – die unbegrenzte Continuefunktion und die Paswörter nach jedem der sechzig Level unterstützen Euch und Bugs auf der Suche nach der hübschen Hasendame!

RALLY PANMONDIALA

V-RALLY

CHAMPIONSHIP EDITION



Für alle, die lieber mit einem aufgepowerten Tourenwagen durch die Landschaft brausen und auf das ständige Rundherum einer Formel 1-Rennstrecke verzichten wollen, für die ist ein Rally-Racing-Game genau das Richtige! Immerhin hat man dabei die Möglichkeit, sich ein Auto herauszusuchen, das man wenigstens einigermaßen einschätzen kann, denn einen Sportwagen der Mittelklasse zu steuern hat man wohl eher die Chance, als in einem Ferrari-Boliden zu sitzen und über den Hockenheim-Ring zu brausen.

Bei V-RALLY einfach nur mit Bleifuß durch die Gegend zu powern ist allerdings nicht die richtige Taktik, um das Spiel und das Rennen zu gewinnen, denn die Strecken sind kurvenreich und teilweise recht kompliziert zu fahren. Immerhin: Wer in der engen Kurve nicht wenigstens den Fuß vom Gas nimmt, der fliegt unweigerlich zur Seite hinaus und überschlägt sich. Das kostet Zeit und Punkte!

Mit insgesamt zehn verschiedenen Ländern, in denen Ihr auf jeweils zwei Rallykursen das Beste aus Eurem Wagen herausholen könnt, habt Ihr schon einmal eine ordentliche Auswahl. Dazu kommt die ausgesprochen gute Grafik, die nicht nur eventuelle Unfälle in nahezu Echtzeit-Qualität zeigt, sondern auch für sehr realistisches Rennfahren und eine wirklich tolle Umgebung sorgt. Nicht nur bekannte Bauwerke oder Sehenswürdigkeiten der einzelnen

Länder sind schnell erkennbar, sondern auch die Strecke und ihre Eigenheiten sind in der Grafik exzellent zu erkennen. Und auch die unterschiedlichen Wetterbedingungen werden nicht nur sehr gut dargestellt, sie wirken sich auch sehr realistisch auf das Fahrverhalten Eures Autos aus.

Über Berg und Tal, durch Städte und Landstraßen geht die Jagd unter anderem im Arcade- und im Championship-Modus um den ersten Platz. Allerdings solltet Ihr Euch vielleicht auch mal Zeit nehmen und etwas gemütlicher durch die Gegend fahren, denn dann könnt Ihr auch die Umgebung bewundern... Wer beim Spiel um Punkte und Plätze nicht immer wieder von vorn beginnen möchte, der kann die Passwörter benutzen, um die Fahrt dort fortzusetzen, wo er das letzte Rennen beendet hatte.

WÄHLT EURE MISS GAME BOY

Vielen, vielen Dank für die unzähligen Einsendungen – es ist uns ehrlich nicht leicht gefallen, bis wir uns in der Vorauswahl für die zehn besten Fotos entschieden haben. Doch hier sind sie, die vielversprechenden Anwärterinnen auf den Titel der MISS GAME BOY!

Und jetzt kommt die große Aufgabe für unsere Leser:

Kürt eine der hier abgebildeten zehn Teilnehmerinnen zur ultimativen MISS GAME BOY!

Das geht ganz einfach:

Schreibt die Nummer Eurer Favoritin auf eine Postkarte und schickt sie an die bekannte Club Nintendo-Adresse Eures Landes mit dem Kennwort: MISS GAME BOY.

Der Siegerin in diesem Wettstreit um das witzigste Foto oder das coolste Outfit winkt eine Reise in den Eurodisney-Freizeitpark nach Paris!

(Einsendeschluß für Eure Stimmen ist der 28. August 1998; der Rechtsweg ist ausgeschlossen).

Nintendo®

Homepage: www.nintendo.de

Infos zum Spiel unter: www.banjo-kazooie.de

und

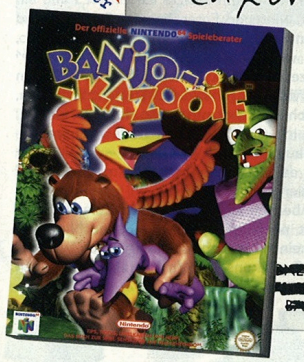
Rareware Logo is a trademark of Rare.

präsentieren exklusiv für

NINTENDO 64

die neue Spielsensation

und den Spieleberater



[redacted]

F A X M E S S A G E

Von / From: [redacted] / Gloge

An / To: → Club Nintendo

Datum / Date: 24.6.'98

Seiten / Pages: #1

Hi Club Nintendo!

Danke für das neue "Banjo-Kazooie"!

Wollt ihr von uns echt 'ne Anzeige für den Spieleberater haben?

Der ist soooo... geil (GENIAL!), daß ihr dafür keine Werbung braucht!

Alles frische

Gloge

[redacted]

CLUB CENTER

KOCH CORNER

BANJOS HONIGWAFFELN

Was macht Banjo, nachdem er seine kleine Schwester Tooty gerettet hat? Er feiert! Und was gibt es bei dieser Feier zu essen? Selbstverständlich seine ganz speziellen Honigwaffeln! Falls Ihr die auch mal probieren wollt: Hier das Rezept für Euch!

Zutaten

– *für die Waffeln:* 100 g Butter, 100 g Zucker, 100 g Mehl, 2 Eier, 2 Tropfen Vanillearoma
– *für den Aufstrich:* Mandelsplitter, Schokostreusel, Bananenmus, Bienenhonig, evtl. Zucker

Zubereitung

– *der Waffeln:* Butter und Zucker schaumig rühren, danach die Eier und das Vanillearoma dazugeben. Das Mehl wird zusammen mit der Honigmilch eingerührt. Sollte der Teig zu fest werden, kann man nach Bedarf Milch zufügen, damit er dickflüssig wird. Den Teig in ein vorgeheiztes Waffeleisen geben und die Waffeln goldgelb backen.
– *des Aufstrichs:* Honig (Sorte und Menge je nach Belieben), Mandelsplitter, Schokostreusel und Bananenmus miteinander vermischen. Wer es besonders süß mag, kann noch Zucker dazugeben … Abschließend wird der Aufstrich auf den fertig gebackenen Waffeln verteilt.

Guten Appetit!

Vivien Sonntag, Frankfurt/Main

Wir Pigs Witzewerk

Mario fährt mit seinem klapprigen Vehikel an der Tankstelle vor. Der Tankwart kommt und fragt ihn, was er denn möchte. Mario: „Geben Sie mir doch bitte einen neuen Ölstab, der alte reicht nicht mehr bis zum Öl!"

Sabrina Kaim, Hirschaid

Die Schulklasse ist zusammen mit ihrem Lehrer fotografiert worden. Der Lehrer empfiehlt seinen Schülern, sich Abzüge machen zu lassen.

„Stellt euch vor, wie nett es ist, wenn Ihr nach dreißig Jahren das Bild wieder zur Hand nehmt und sagt: Ach, das ist ja der Paul, der ist jetzt auch Lehrer; und das ist doch Fritz Lehmann, der ist Bäcker geworden; und da steht doch der Heiner, der ist nach Amerika ausgewandert..." Ertönt da aus der letzten Reihe eine Stimme: „Und das war unser Lehrer, der ist schon lange tot!"

Harald Ladewig, Kiel

MAILBOX

DER KLEINE UNTERSCHIED

Eigentlich habe ich nur eine kleine Frage – vielleicht könnt Ihr mir die beantworten: Was ist eigentlich der Unterschied zwischen dem PAL- und dem NTSC-System? Und warum laufen NTSC-Spiele nicht auf einer PAL-Konsole?

Claudio Terelli, CH-Interlaken

Der Unterschied zwischen PAL und NTSC liegt unter anderem in der Hertz-Zahl beider Systeme. Beim PAL-System wird das Bild fünfzig Mal in der Sekunde aufgebaut, beim NTSC-System sechzig Mal. Und das ist einer der Gründe, warum man ein NTSC-Spiel eben auch nur mittels NTSC-Konsole auf einem entsprechend genormten Fernsehapparat spielen kann. Allerdings hat PAL gegenüber NTSC einen entscheidenden Vorteil, was die Bildqualität angeht: Das PAL-Fernsehbild besteht aus 626 Zeilen, wogegen NTSC mit nur 525 Zeilen auskommt – das PAL-Bild ist daher schärfer und billanter.

WIE WÄR'S MIT SAMMELORDNERN?

Ich habe eigentlich keine Kritik an Eurer Zeitschrift, aber einen Vorschlag: Wie wäre es denn, wenn Ihr spezielle Sammelordner für die Club Nintendo-Magazine herausbringen würdet? Dann könnte man die Ausgaben gut aufheben und sie würden nicht mit der Zeit in Einzelteile zerfallen.

Ich finde es übrigens gut, daß Ihr trotz des Nintendo64 auch noch über Game Boy- und Super Nintendo-Spiele berichtet. Auch die Koch Corner und das Yoshiskop waren geniale Ideen. Den Comic „Mario im Wunderland" habt Ihr jetzt zum dritten Mal abgedruckt – wie oft habt Ihr das noch vor?

Und dann hätte ich noch ein paar Fragen: Werdet Ihr mehr über Pikachu und THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME berichten? Ist ein weiteres Plok-Spiel geplant? Wird es in absehbarer Zeit auch ein Kirby-Spiel für das Nintendo64 geben?

Yvonne Woweruhn, Forchheim

Sammelordner sind zwar eine gute Idee, wir haben aber im Augenblick noch keine in Planung. Aber das ist ein guter Vorschlag, und wir lassen ihn uns mal durch den Kopf gehen. Einstweilen kannst Du ja Stehsammler benutzen, die es in jedem Geschäft für Büroartikel gibt.

Unsere Comics werden, wie Du vielleicht weißt, in Japan gezeichnet und kommen dann per Luftpost nach Deutschland. Die Vorlagen des ursprünglich für das Heft geplanten Comics sind jedoch auf diesem Weg verloren gegangen, und aus Termingründen mußten wir schnell einen Ersatz finden – nochmal wollen wir diese Story jedoch bislang nicht abdrucken. Aber wir könnten den Comic ja einmal im Jahr bringen, im Fernsehen gibt es ja auch genug Wiederholungen… (War ein Witz!)

Selbstverständlich werden wir noch mehr über Pikachu und das neue Abenteuer mit Link berichten, das versprechen wir hiermit hoch und heilig!

Bislang ist ein neues Plok-Spiel für das Nintendo64 nicht geplant, an einem neuen Kirby-Spiel wird zur Zeit hart gearbeitet…

Anna Thuczykont, Straubing

NEUHEITEN FÜR SUPER NINTENDO?

Seit den ersten Game Boy-Tagen (was fast zehn Jahre her ist) bin ich begeisterte Videospielerin. Ich habe mittlerweile unzählige Game Boy-Spiele. Außerdem besitze ich ein NES und ein Super Nintendo Entertainment System – und ich bin immer noch ein Fan des Super Nintendo, auch wenn ich mittlerweile ein Nintendo64 besitze. Daß für das Nintendo64 noch in diesem Jahr viele langerwartete Spiele erscheinen, wie ich auf Eurer **nintendo.de** lesen konnte, finde ich absolut toll. Ich freue mich besonders auf THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME, da mich die Abenteuer mit Link total faszinieren.

Aber ich frage mich, ob in Zukunft überhaupt noch Spiele für das Super Nintendo erscheinen werden, denn eigentlich war das eine Superkonsole! Wird es also dafür noch Neuheiten geben?

Ansonsten bin ich ganz zufrieden mit Eurem Heft, würde mir aber wünschen, daß Ihr noch mehr Informationen und Screenshots zu neuen Spielen bringt.

Regina Brügelmann, Koblenz

Nun, mit dem Super Nintendo ist das so eine Sache: Die Hersteller von Videospielen konzentrieren sich eben in erster Linie auf die Produktion von Spielen für das Nintendo64, denn die Programmierer arbeiten eben eher mit hypermoderner State of the Art-Technik, damit sie ihre innovativen Ideen umsetzen können. Ob es also in Zukunft noch Neuheiten für das Super Nintendo geben wird, können wir nicht versprechen. Allerdings werden etliche Spiele in der Super Classic-Serie wiederveröffentlicht.

Was Deinen Wunsch nach mehr Infos und Screenshots zu neuen Spielen angeht: Wenn Du Dir das Forum in diesem Heft durchliest, wirst Du feststellen, daß die Mehrzahl der Leser ähnliche Wünsche hat – wir werden das natürlich bei der Planung der nächsten Ausgaben berücksichtigen!

Erwin Dahlke, Schweinfurt

KEIN SCHÖNER HINTERGRUND

Die Nintendo-Homepage im Internet finde ich sehr gut, besonders gefallen haben mir die Top Aktuell-Seiten zur E3, weil Ihr täglich aktuell berichtet habt. Auch die Zusammenfassung der Messe war sehr informativ. Macht Ihr eigentlich auch eine ECTS-Seite im September? Und warum habt Ihr eigentlich keine schönen, bunten Hintergründe auf Euren Seiten? Das würde doch viel besser aussehen!

Steffen Fritzsche, Schkeuditz

Virginia Hülß, Potsdam

Danke zunächst für Dein Lob bezüglich unserer Homepage. Daß wir keine wilden, bunten Hintergründe auf unseren Internet-Seiten haben, hat mehrere Gründe: Bilder und Screenshots wirken auf einer neutralen, weißen Fläche einfach besser. Außerdem beanspruchen Hintergründe, die sehr bunt und daher unter Umständen selbst große jpeg-Grafiken sind, enorm lange Ladezeiten – und das kostet Telefongebühren, die wir Dir (bzw. Deinen Eltern) natürlich nicht zumuten wollen.

Zu Deiner anderen Frage: Selbstverständlich gibt es eine ECTS-Seite auf der nintendo.de – und wenn Du ein Stammleser auf unserer Homepage bist, dann hast Du sie bestimmt schon entdeckt!

Yvonne Woweruhn, Forchheim

NOW PLAYING

Vom Sommer merken wir absolut nichts – denn wir haben uns tief in die dunklen Räume der Redaktion verzogen und zocken, was das Zeug hält! Jeder von uns hat sich sein Lieblingsspiel geschnappt und sitzt stundenlang vor dem Fernseher.

Claude fühlt sich mittlerweile wie Jacques Villeneuve, weil er vollkommen begeistert ist von F1 WORLD GRAND PRIX. Er hat sogar schon einen Termin bei seinem Friseur, um sich die Haare blond färben zu lassen! Auch **John** hat das F1 WORLD GRAND PRIX-Fieber gepackt: Sein Motorrad will er nun verkaufen und sich stattdessen einen Ferrari zulegen – allerdings als Modellauto, weil er dann günstiger wird…

Thommy widmet sich mehr dem geruhsameren Sport: Er hat bei WAIALAE COUNTRY CLUB: TRUE GOLF CLASSICS bereits ein 10er Handicap erspielt und denkt daran, nun doch Golf Pro zu werden.

Mit CRUIS'N WORLD beschäftigt sich **Marko** zur Zeit intensiv! Nicht nur, daß er alle Strecken bereits wie im Schlaf fahren kann, nein, er will in seinem nächsten Urlaub eine 80tägige Weltreise machen – aber nur mit dem Auto.

FORSAKEN hat es **Marcus** nach wie vor angetan: Seit Wochen spielt er nichts anderes mehr und baut bereits den heimischen Keller aus, um seine Wohnräume dorthin zu verlegen.

Thomas hat jetzt BANJO-KAZOOIE bereits zum dritten Mal komplett durchgespielt und alle Noten sowie sämtliche Puzzleteile gesammelt. Er kommt jetzt auch jeden Tag mit einem Rucksack ins Büro – was darin ist, verrät er jedoch nicht…

Keiner könnte von INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98 begeisterter sein als **Markus**! Bei jeder Gelegenheit geht er mit seinen Lieblingskickern auf Torejagd. Er hat sich auch schon ein ganz persönliches Darmstadt 98-Team zusammengestellt!

Foto des Monats

Deutsch-französischer Besuch aus Hanau und Lyon: Schüler des Karl-Rehbein-Gymnasiums und ihre Gäste waren bei Nintendo in Großostheim. *Une visite formidable!*

CLUB CENTER

POWER PLAYER

Land: Deutschland
Name: Ulrike Unterleider
Alter: 30
Ort: Darmstadt
Hobbies: Sport, Art Deco sammeln
Lieblingsspiele: Mystical Ninja starring Goemon, Lufia, Terranigma, Illusion of Time
Größter Wunsch: Ein Nintendo64!

Land: Österreich
Name: Matthias Hopp
Alter: 14
Ort: Wien
Hobbies: Fernsehen, Internet, Skifahren, Badminton
Lieblingsspiele: Super Mario Brothers 1/2/3 (NES), Super Mario Land II, Super Mario 64, Mario Kart 64
Größter Wunsch: Erster Mensch auf dem Mars sein!

Land: Schweiz
Name: Christian Aeberhard
Alter: 10
Ort: Widen
Hobbies: Basketball spielen, Flöte spielen
Lieblingsspiele: Super Mario 64, Mario Kart 64, Mega Man 1 & 2
Größter Wunsch: Alle Nintendo64-Spiele besitzen!

BITTE DÜNNERE RAHMEN

Ich bin ein treuer Leser Eures Clubmagazins, aber ich möchte an dieser Stelle doch etwas Kritik an der Gestaltung äußern. Die Platzaufteilung bzw. die grafische Gestaltung ist manchmal denkbar ungünstig. Beispielsweise benutzt Ihr mitunter zu große Überschriften und sehr dicke Rahmen für die Screenshots, die zuviel Platz wegnehmen. Der Bericht über FIFA 98 – DIE WM-QUALIFIKATION war genau, wie ein Artikel sein sollte, nämlich geordnet und übersichtlich mit vielen Informationen.

Ich hoffe, ich habe mit meiner Kritik niemanden verletzt, aber das ist nun einmal meine Meinung.

Stefan Petzold, Albstadt

Julia Charakter, Dorsten

TOLLES LAYOUT

Es ist zwar manchmal ein klein wenig wild, aber Euer Layout im Heft ist meistens ziemlich toll! Das Heft wirkt dadurch sehr lebendig, und man bekommt das Gefühl, die Atmosphäre eines Spiels förmlich zu spüren. Auch die vielen grafischen Ideen, also die bunten Titel und die vielen Figuren, machen die Gestaltung sehr lebendig und abwechslungsreich! Besonders der Artikel über BANJO-KAZOOIE hat mir sehr gut gefallen!

Daniela Kaiser, Burgthann

Wir versuchen, wie Ihr wißt, einem Spiel und dessen Stimmung bzw. Story mit dem Layout des Artikels gerecht zu werden und die Stimmung eines Games auch grafisch darzustellen – wie diese Darstellung bei Euch ankommt, ist sicherlich unterschiedlich. Was Stefan aus Albstadt bemängelt, findet Daniela aus Burgthann wiederum großartig. Wir sehen: So variieren die Geschmäcker eben!

Challenge

Eine Riesenmenge richtiger Zuschriften auf die Frage, mit welcher Hardware man digitale Fotos schießen und witzig bearbeiten kann, hat uns erreicht! Die richtige Antwort lautet natürlich GAME BOY CAMERA! Die Gewinner der zehn SUPER MARIO 64-Original Soundtracks sind:

Sven Drews, D-Reutlingen
Frederik Funk, D-Senden
Ulf Grödel, D-Cottbus
Martina Kersting, D-Dortmund
Jessica Wieczorek, D-Hilchenbach
Dominik Zoeke, D-Bamberg
Stefan Baumgartner, CH-Zurzach
Giuliano Ferraro, CH-Russikon
Stefanie Ennemoser, A-Längenfeld
Markus Fink, A-Straden

Mit der neuen Challenge wollen wir Euch eine echt knifflige Frage über einen der neuen Shooting Stars am Videospielhimmel stellen:

In welchem rasanten Spiel gab der Bär Banjo (ohne Kazooie) sein Debüt?

Die Antworten schickt Ihr bitte bis zum 31. August 1998 auf einer Postkarte an die bekannte Club Nintendo-Adresse Eures Landes. Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir 10 exklusive, coole Club Nintendo-Poster!

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

VIEL SPASS UND VIEL GLÜCK!

FORUM

FIRST LOOK ODER ZOOM IN?

So lautete die Frage für das Forum in diesem Heft – wir wollten von Euch wissen, ob Ihr lieber mehr Informationen zu Neuerscheinungen lesen wollt, oder ob Ihr eher an Lösungen und Tips, also an Zoom Ins interessiert seid. Das Ergebnis fiel im Verhältnis 80 zu 20 aus: In 80 Prozent der Zuschriften wurden mehr First Looks gewünscht, und 20 Prozent wollten lieber mehr Zoom Ins lesen. Hier sind ein paar repräsentative Zuschriften!

Meiner Meinung nach ist es wichtiger, die Fans über alle Neuerscheinungen zu informieren und auf dem Laufenden zu halten. Dies gelingt Euch sehr gut mit Euren First Looks. Die Zoom Ins sind meiner Meinung nach zweitrangig, denn meistens kann man die Spiele auch ohne eine solche Spielhilfe knacken. Außerdem gibt es ja Eure genialen Spieleberater, und wenn auch die nicht mehr weiterhelfen, kann man auch die Nintendo-Spieleberatung anrufen. Meine Meinung also: Mehr First Looks, weniger Zoom Ins!

Sebastian Schulz, Bordesholm

Zum Thema First Look möchte ich Euch bitten, daß die Vorstellungen nicht zu ausführlich sein sollten, damit mehr neue Spiele im Heft gezeigt werden können. Was Zoom Ins betrifft, hätte ich eine Bitte: Wenn Ihr schon Zoom Ins zu einem Spiel schreibt, dann bitte komplett und brecht nicht nach ein paar Leveln ab. Dann fände ich Zoom Ins auch interessanter und besser.

Daniel Gische, Rimpar

Ihr solltet lieber mehr First Looks abdrucken und weniger Zoom Ins. Es ist mir nämlich viel lieber, immer wieder etwas über neue Spiele zu erfahren, anstatt in jedem Heft die gleichen Spiele zu sehen. Denn das ist ja das Gute am Club Nintendo-Magazin, daß man immer wieder Dinge erfährt, über die man in der Werbung und anderswo nichts hört. Außerdem wird einem die ganze Spannung genommen, wenn jeder Level detailliert beschrieben wurde. Schreibt lieber mehr für die Trick Zone!

Albert Falch, A-Flirsch

Einerseits finde ich es gut, wenn viele neue Spiele vorgestellt werden, da man dann einen besseren Überblick hat. Andererseits sind Levelkarten und Beschreibungen ganz nützlich, wenn man bei einem Spiel den Durchblick verloren hat. Ihr solltet also eine ausgewogene Mischung aus Zoom Ins und First Looks bringen.

Aus Platzgründen könnt Ihr ja von einem Spiel mehrere Karten auf einer Doppelseite bringen (wie z. B. bei MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON), bei Spielen wie SUPER MARIO 64 reicht dann ein Bild vom Schloß (Draufsicht), und der Rest kann durch Screenshots gezeigt werden. Da das nicht so viel Platz beansprucht, hättet Ihr dann noch genug Seiten für First Looks frei.

Christoph Meibacher, Augsburg

Ich bin eher für First Looks, und zwar aus folgendem Grund: Wenn in Zukunft, wie Ihr sagt, immer mehr Spiele erscheinen, dann braucht Ihr den Platz, diese auch vorzustellen. Denn wie sonst soll man wissen, welche Spiele es neu gibt? Außerdem kann man sich besser entscheiden, welches man kaufen soll.

Nikola Grubisic, CH-Bellikon

Wenn Ihr mich fragt, dann solltet Ihr mehr First Looks bringen, denn Levelkarten finde ich auch in anderen N64-Magazinen (z. B. in FunVision). First Looks bieten einen schönen Überblick über die gewaltige Spielepower von Nintendo!

David Reichelt, Wiesloch

Eigentlich kann ich mich nicht so richtig entscheiden. Denn selbstverständlich ist es wichtig, daß man sieht, welche neuen Spiele es gibt. Aber ein Zoom In hilft oftmals, wenn man bei einem Spiel nicht weiterkommt. Denn wenn ich ein wichtiges Item nicht finde, das versteckt ist, vergeht mir der Spielspaß schon etwas. Naja, so, wie Ihr es jetzt macht, ist es eigentlich ideal.

Thomas Schreiner, Witten

AUCH FÜR DIE NÄCHSTE AUSGABE SIND WIR WIEDER NEUGIERIG AUF EURE MEINUNGEN!

Wir wollen von Euch wissen, welches Spielgenre Ihr Euch am meisten für das Nintendo64 wünscht – aber schreibt nicht nur den Namen der Spielegattung hin, sondern begründet auch, warum Euch gerade dieses Genre am besten gefällt!

Bitte schickt Eure Antworten bis zum **31. August 1998** an die bekannte Cub Nintendo-Adresse Eures Landes!

IMPRESSUM

Titelmotiv: F-1 WORLD GRAND PRIX

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur: Markus Pfitzner
Redaktionsleitung: Marcus Menold (mm)
Redaktion: Thomas Rinke (tr), John D. Kraft (jk), Thomas Görg (tg), Marko Hein (mh)
Redaktionsmitarbeit: Deutschland: Doris Kapraun, Österreich: Elisabeth Ebner, Schweiz: Michela Leubin
Japan-Kontakt: Hiroyuki Uesugi
Redaktionsassistenz: Annette Bernert
Freie Mitarbeit: Elias Hauck
Spieltechnische Beratung: Harald Ebert, Michael Friesl
Produktionsleitung: Sabine Blaauw-Woolcock
Layout, Satz, Litho: Andrea Amend, Wolfgang Härle, Eva Müller-Hallmanns, Jürgen Spachmann, Art&Print GmbH, Aschaffenburg, Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic & Levelkarten: Work House Co., Ltd., Tokio
Titelgestaltung: Andrea Amend, Art&Print GmbH, Aschaffenburg
Druck: Universitätsdruckerei H. Stürtz AG, Würzburg
Leser Service: RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer: D 31192 F
Redaktionsanschrift: Club Nintendo, Nintendo Center, Postfach 1501, D-63760 Großostheim, Telefax: 0 60 26 - 95 03 08, E-Mail: redaktion@nintendo.de
Konsumentenberatung: 01 30 – 58 06 (Mo-Fr 11–19 Uhr)
Spiele-Hotline: 0 60 26 – 94 09 40 (Mo-Fr 13–19 Uhr)
Club Nintendo Österreich: Postfach 83, A-5027 Salzburg, Telefax: 0662 - 88 92 15 20, Hotline: 0662 - 88 92 16 00 (Mo-Do 9–12 u. 13–16 Uhr, Fr 9–12 Uhr)
Club Nintendo Schweiz: Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel, Telefax: 061 - 3 19 98 20, Hotline: 061 - 3 19 98 36 (Mo-Fr 9–11 u. 14–16 Uhr)
Club Nintendo Online: http://www.nintendo.de, http://www.banjo-kazooie.de, http://www.yoshi.de, http://www.diddy-kong-racing.de
Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

Urheberrecht
© 1998 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Banjo-Kazooie... Diesen Spieltitel muß man erst ganz langsam auf sich wirken lassen, tief durchatmen und Ruhe bewahren – denn so fantastisch präsentierte sich noch kein Action Adventure! Das Spiel könnte locker zu einem der Highlights des Jahres werden.

Viel wurde im Vorfeld bereits darüber diskutiert, wie Banjo-Kazooie für das Nintendo64 ausfallen würde. Würde es dem hohen Erwartungsdruck standhalten? Und würde es sowohl grafisch als auch spieltechnisch überzeugen? In der Tat: Seitdem wir in der Redaktion dieses Spiel in den Händen halten wissen wir, daß uns lange kein Spiel mehr dermaßen beeindruckt hat!

Das tolle Abenteuer mit Bär und Straußendame ist nicht nur ein grafischer Knüller, sondern auch von der Story her durchdacht und komplex. Lest also hier, was uns so alles beeindruckt hat und welche ersten Schritte Ihr tun müßt... (jk)

BANJO-KAZOOIE™*

Eine bärige Galerie

Banjo

Der sympathische Honigschlecker ist ein ausdauernder Langschläfer, besonders im Winter. Wie seine Artgenossen auch ist Banjo ein hervorragender Schwimmer und absoluter Musikliebhaber. Seine Leidenschaft geht soweit, daß er zu Tanzen beginnt, sobald er von irgendwoher Musik hört. Seine beste Freundin ist Kazooie, eine äußerst elegante Vogeldame, die es sich in seinem Rucksack gemütlich gemacht hat. Zusammen bilden die beiden ein nahezu unschlagbares Team.

Kazooie

Banjo und Kazooie sind seit dem Tag, an dem sie sich das erste Mal sahen, die besten Freunde. Die nette Vogeldame ist dafür bekannt, daß sie Ärger anzieht, wie kein anderer gefiederter Rucksackbesetzer. Sie hat außerdem einen ziemlich großen Schnabel und plappert wie ein Wasserfall. Doch sollte man nicht den Fehler begehen und einfach weghören, wenn sich Kazooie mal wieder in einem Rederausch ergeht, denn was sie von sich gibt, hat in der Tat Hand und Fuß!

Tooty

Sie ist Banjos kleine Schwester. Eine süße, zartbesaitete Bärendame, die ganz das Gegenteil von ihrem großen Bruder ist. Und weil sie so wunderhübsch ist, hat sich Gruntilda die kleine Bärin als potentielles Opfer ausgesucht, um ihr mittels Magie Jugend und Schönheit aus dem Leib zu saugen. Banjo gefällt das natürlich überhaupt nicht und er wird alles dran setzen, seine Schwester aus den Klauen der bösen Hexe zu befreien.

Rareware Logo is a trademark of Rare.
* © Nintendo/Game by Rare.
© 1998 Nintendo Co., Ltd.

ZOOM IN

Gruntilda

Die alte Zottel-Hexe ist nicht nur unsagbar häßlich, sondern auch unheimlich böse. Sie hat sich in den Kopf gesetzt, anderen durch Zauberei die Schönheit zu stehlen und bald selbst auszusehen wie ein Top-Model. In ihrem Reich hat sie die absolute Macht und alle haben Angst vor der finsteren Gestalt.

Bottles

Dieser kleine und besonders schlaue Maulwurf ist ein guter Freund des tierischen Duos. Er hat immer gute Tips parat und verrät den beiden zum Beispiel neue Moves. Nur wenn Banjo und Kazooie den braunschwarzen Brillenträger Bottles aufsuchen und er ihnen neue Tricks beibringt, kann das tierische Duo die Moves auch anwenden. Um mit Bottles sprechen zu können, müßt Ihr Euch einfach vor einen seiner Maulwurfshügel stellen und den B-Knopf drücken. Bottles buddelt sich dann sofort heraus und fängt schulmeisterlich mit seinen Lektionen an.

Brentilda

Sie ist Gruntildas Schwester und die bessere Hälfte von den beiden. Als Gruntilda sich entschloß, in die Hexenlehre zu gehen, wollte Brentilda nicht so werden wie ihre häßliche Schwester und ließ sich zur guten Fee ausbilden. Sie ist zwar nicht stark genug, um die alte Hexe zu bekämpfen, wird jedoch Banjo und Kazooie tatkräftig unterstützen.

Mumbo Jumbo

Er war früher Gruntildas Lehrer und wurde von ihr verraten. Sie hat ihm aus lauter Bosheit die Maske ins Gesicht gezaubert, und er wird sie nun tragen müssen, bis die böse Hexe besiegt ist. Jetzt ist er natürlich mächtig sauer und deshalb ein treuer Komplize unseres tierischen Duos. Überall auf der Insel hat er seine Schädelhöhlen, und immer, wenn Banjo und Kazooie ihn aufsuchen, wird er für ein geringes Entgelt seine Magie einsetzen, um den beiden mit einer praktischen Verwandlung weiterzuhelfen.

Die Geschichte einer wundersamen Entführung

Langsam verzieht sich der dunkelgrüne, stinkende und schwefeldurchtränkte Nebel. Gruntilda, die niederträchtige Hexe, steht am höchsten Fenster ihres Hexendoms, grinst böse und schaut bedächtig über ihr Reich. Sie reibt sich vor lauter Vorfreude die grünen, warzigen Hände. Denn bald wird sie ihre neueste Erfindung einsetzen: Eine Maschine, womit sie die Schönheit ihrer Opfer absaugen und sie auf sich selbst übertragen kann.

Bald ist sie dann so schön und attraktiv, daß die ganze Welt sie bewundern wird.

Da ist doch diese kleine Tooty, die Schwester vom dicken Bär Banjo! Die ist hübsch genug, daß sich das Absaugen lohnen würde, grübelt die Hexe vor sich hin...

Derweil kommt im Schlafgemach eines gutmütigen Bären leichte Unruhe auf.

Ohhhh, Kazooie, mußt Du so früh am Morgen so viel Lärm machen? Gääähn, jammert Banjo, der Bär, und stülpt das kuschlig-weiche Kissen über seinen Kopf. Zur gleichen Zeit heult draußen ein fürchterlicher Wind auf und man kann gruselig kichernde Laute vernehmen. Da ertönt ein Aufschrei und es rumpelt und scheppert, daß man es mit der Angst zu tun bekommt. Banjo hört den markerschütternden Hilfeschrei und ahnt, daß dies nur seine Schwester Tooty sein kann, die soeben von der fürchterlichen Gruntilda entführt wurde.

Plötzlich hat es der sonst so gemütliche Bär ziemlich eilig und rennt mit seiner Freundin, der Straußendame Kazooie zur Tür hinaus, um das größte Abenteuer seines Bärenlebens zu bestehen...

Gruntilda düst auf Ihrem Besen los, um die kleine Tooty zu entführen.

Mumbo's Mountain

Der Weg zu Mumbo's Mountain.

In Mumbo's Mountain, der ersten Welt in Banjo-Kazooie, müssen die beiden tierischen Helden zahlreiche Rätsel lösen und Abenteuer bestehen, um die Puzzleteile zu finden, mit denen sie die Türen zu den nächsten Welten öffnen können. In jeder einzelnen Welt gibt es 10 dieser glänzenden Puzzlestücke zu finden. Außerdem könnt Ihr in jeder Welt 100 Musiknoten einsammeln, die Euch spezielle Notentüren öffnen, die in neue Abschnitte des riesigen Hexendoms führen. Mumbo's Mountain ist zwar die ideale Einsteigerwelt – die Rätsel sind nicht allzuschwer und auch die Gegner halten sich im Zaum – doch leider bleibt es nicht so einfach. Je weiter der Bär und die elegante Straußendame in diesem Abenteuer vordringen, desto gefährlicher werden die Welten und desto kniffliger werden die Rätsel für die Puzzleteile. Nicht vergessen sollte Ihr, in den Welten nach Bottles Ausschau zu halten. Er bringt dem Duo Infernale neue Moves bei, die sie unbedingt brauchen, um in diesem gefährlichen Abenteuer gut gerüstet zu sein.

Eigentlich schaut diese Welt ja ganz idyllisch aus, aber laßt Euch bloß nicht täuschen. Hier ist mächtig was los!

Diese Schalter müßt Ihr verschwinden lassen, um an das Puzzleteil zu gelangen.

Der Palmenwächter

ZOOM IN

Lauft über die Hängebrücke, bis Ihr eine Palme entdeckt, auf der sich ein riesiger Gorilla befindet.

Conga, das behaarte Ungetüm, ist gar nicht gut drauf und bewirft Euch ohne Grund mit überreifen Orangen. Stellt Euch so hin, daß die von Conga geworfenen Orangen die Bodenschalter treffen. Werden die drei Schalter von den Früchten getroffen, verschwinden sie langsam. Ist es Euch gelungen, alle Schalter verschwinden zu lassen, erhaltet Ihr zur Belohnung das erste Puzzleteil.

Füttern oder gefuttert werden!

Kurz hinter Conga, dem Gorilla, befindet sich ein weiterer Affe. Diesmal ist es aber ein ganz kleiner, freundlicher Schimpanse, der sich selbst Chimpy nennt. Er teilt Euch aufgeregt mit, daß seine Lieblingsfrüchte Orangen sind. Für Euch heißt das, daß Ihr zurück zu Conga eilen und auf seine Palme steigen müßt. Im Palmenbaum wachsen Orangen. Davon müßt Ihr eine stibitzen, weil der dumme Gorilla sie nicht freiwillig herausrückt. Bringt die saftige Frucht zu Chimpy, der sich tierisch über Eure Hilfe freut. Zum Dank hinterläßt er Euch ein Puzzleteil und läßt den Baumstumpf, auf dem er saß, ein wenig wachsen.

Klettert auf die Palme und klaut Conga eine seiner geliebten Orangen.

Bringt die süße Frucht zu Chimpy. Der wird sich sehr darüber freuen.

Olympischer Eierwurf

Hier lernt Ihr den Eierwurf.

Stellt Euch auf Chimpys Baumstumpf und führt einen Saltovolante aus, um den erhöhten Felsvorsprung vor Euch zu erreichen. Dort oben findet Ihr blaue Eier und einen Maulwurfshügel. Bottles, der kecke Erdwühler, bringt Euch hier den Eierschuß bei, den Ihr nach vorne oder sogar nach hinten ausführen könnt. Lauft nun vom Maulwurfshügel aus nach rechts zum großen Baumstumpf. Hier könnt Ihr Conga auf seiner Palme erblicken. Der dumpfe Gorilla hat noch immer nicht genug und fordert Euch zu einem Duell heraus.

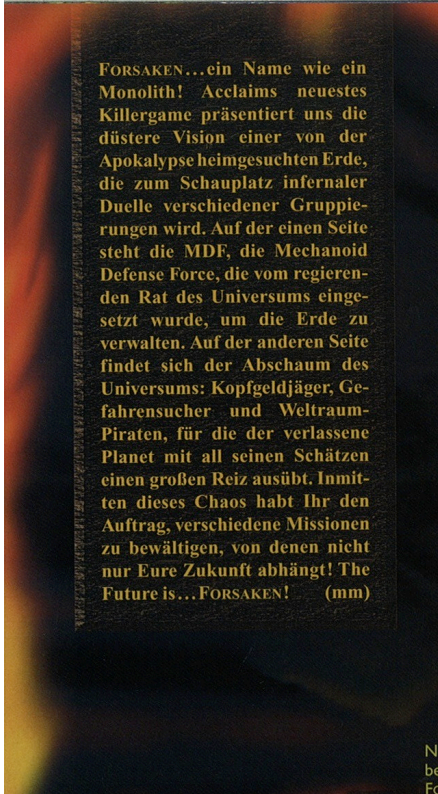
Volltreffer! Dreimal müßt Ihr den Gorilla treffen, bevor er aufgibt.

Düstere Ruinen

Lauft nun zurück in Richtung See. Dort, wo sich der Bienenstock in der Nähe des Stiers befindet, könnt Ihr auf der linken Seite einen Holzpfad finden, der den Hügel hinaufführt. Am Termitenbau geht der Holzpfad links weiter aufwärts und bringt Euch direkt zu der alten Kultstätte Bearbonehenge. Das Puzzleteil findet Ihr im Zentrum der geheimnisvollen Ruinen auf einem moosbewachsenen Felsblock. Wer genau sucht, kann in den Ruinen übrigens auch einen Mumbo-Schädel finden.

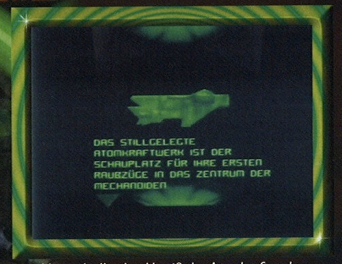
Da liegt es, das begehrte Puzzleteil!

FORSAKEN...ein Name wie ein Monolith! Acclaims neuestes Killergame präsentiert uns die düstere Vision einer von der Apokalypse heimgesuchten Erde, die zum Schauplatz infernaler Duelle verschiedener Gruppierungen wird. Auf der einen Seite steht die MDF, die Mechanoid Defense Force, die vom regierenden Rat des Universums eingesetzt wurde, um die Erde zu verwalten. Auf der anderen Seite findet sich der Abschaum des Universums: Kopfgeldjäger, Gefahrensucher und Weltraum-Piraten, für die der verlassene Planet mit all seinen Schätzen einen großen Reiz ausübt. Inmitten dieses Chaos habt Ihr den Auftrag, verschiedene Missionen zu bewältigen, von denen nicht nur Eure Zukunft abhängt! The Future is... FORSAKEN! (mm)



Nachdem wir Euch in den letzten Ausgaben bereits einen ersten Einblick in die Welt von FORSAKEN gegeben haben, hier nun auf vielfachen Wunsch ein detaillierter Führer der ersten umfangreicheren Mission des Spiels.

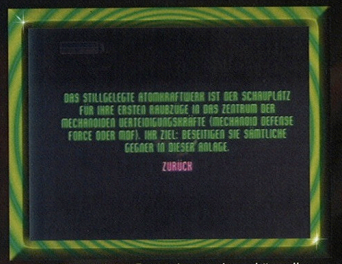
Bevor Ihr Euch aber ins Abenteuer stürzt, müßt Ihr Euch für einen der zunächst acht Cyber Rider entscheiden. Bei der Wahl gibt Euch die Konstruktion des Bikes Aufschluß darüber, über welche Eigenschaften es verfügt. Je größer und mächtiger das Gefährt ist, desto besser ist seine Panzerung. Der Nachteil der schweren Bikes liegt jedoch auf der Hand, sie sind sehr träge und lassen sich daher nur langsam aus den Gefahrenzonen manövrieren. Die Entscheidung liegt also bei Euch. Ein ausgiebiger Test der einzelnen Cyber Rider wird Euch zeigen, mit welchem Gefährt Ihr Euch am sichersten fühlt!



Hier seht Ihr den Umriß des Atomkraftwerkes in Miniaturformat.

Mission 1: ATOMWARNUNG

Die erste Mission dient eigentlich nur zum Aufwärmen. Eure Aufgabe besteht darin, alle Gegner in einem riesigen, stillgelegten Atomkraftwerk zu beseitigen. Dabei bekommt Ihr die Anzahl der noch verbleibenden Opponenten links oben unter Eurem Energiedisplay angezeigt. Diese kurze Mission läßt sich leicht in nur wenigen Minuten beenden. Von Eurer erreichten Zeit hängt übrigens ab, welches Level Ihr als nächstes spielt.



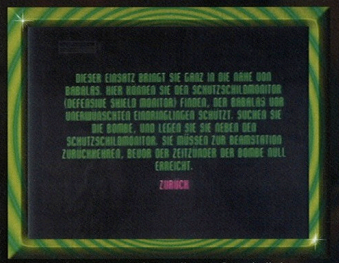
Ein Protokoll der Einsatzbesprechung könnt Ihr im Menü aufrufen.

Forsaken™ © 1997 Acclaim Entertainment, IMC. All rights reseved. Developed by Probe Entertainment, Ltd.

Mission 2: WISSENSGRUNDLAGEN

Diese Mission trägt nicht zu unrecht den Namen Wissensgrundlagen. Hier seid Ihr nämlich auf unser Wissen angewiesen, wenn Ihr nicht planlos im Cyber-Labyrinth herumirren wollt. Eure Aufgabe besteht darin, eine Bombe zu finden und diese vor einem Schutzschildmonitor zu plazieren. Ist der Zeitzünder der Bombe aktiviert, bleibt nur wenig Zeit, um zur Beamstation, Eurer Ausgangsposition, zurückzukehren.

Hier seht Ihr die Bombe, die Ihr finden müßt, um den Schutzschildmonitor zu zerstören.



Im Pausenmenü könnt Ihr ein Protokoll der Einsatzbesprechung abrufen.

Erster Kontakt

Sofort nach Beginn der Mission werdet Ihr von zwei Shades angegriffen. Fangt also sofort an zu feuern und achtet darauf, daß Euer Schild nicht zu sehr beschädigt wird. Hierbei können Euch die C-Tasten behilflich sein, mit denen Ihr nach rechts und links und auch nach oben und unten ausweichen könnt. Habt Ihr die beiden Flugobjekte ausgeschaltet, könnt Ihr am Ende des Ganges ein blaues Fenster erkennen. Dies ist die Beamstation, zu der Ihr zurückkehren müßt, nachdem Ihr die Bombe im Zielbereich abgelegt habt. Versucht also, Euch die genaue Lage des Fensters zu merken. Links neben der Station befindet sich eine Tür, hinter der Euer nächstes Ziel liegt. Bevor Ihr aber die Tür öffnet, solltet Ihr noch das Item einsammeln, das – nahezu unmerklich – vor der linken unteren Seite des Fensters schwebt. Es ist ein Orbit Pulsar, eine kleine Kapsel, die sich von nun an um Euer Bike herumbewegen und das Feuer Eurer Primärwaffe unterstützen wird.

Bereits zu Beginn Eurer Mission werdet Ihr von zwei Fightern angegriffen.

Hier seht Ihr die Beamstation. Das Tor links davon führt Euch in den nächsten Raum.

Im angrenzenden Raum findet Ihr zwei Items. Eines davon ist eine Schutzschild-Einheit.

Aktiviert Ihr den Schalter, öffnet Ihr dadurch das Tor rechts davon.

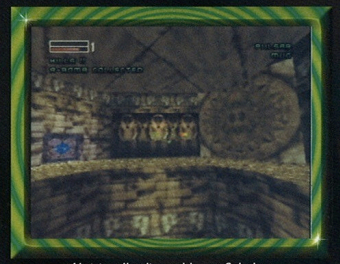
Schalter zum Schild

Im Raum links vom blauen Fenster wird Euch ein Schalter auffallen. Aktiviert Ihr ihn, öffnet Ihr dadurch die Tür zu Eurer Rechten. Dabei solltet Ihr eine Position einnehmen, die Euch nicht unmittelbar ins Schußfeld der Angreifer bringt, die hinter dem Tor warten. Vom Schalterraum aus könnt Ihr die Flugobjekte relativ leicht ausschalten und Euch dann die Items im angrenzenden Raum sichern. Euch erwarten eine Schutzschild- und eine Waffenenergie-Einheit.

Kehrt nun in den Schalterraum zurück und öffnet die unscheinbare Tür unter dem Schalter. Der Gang hinter der Tür bringt Euch zu einem Schacht, in dem drei Gefechtstürme auf Euch warten. Vernichtet Ihr die Gefechtstürme, könnt Ihr in aller Ruhe einen weiteren blauen Schalter aktivieren.

Dieser öffnet ein großes Tor, das sich rechts vom Schalter befindet.

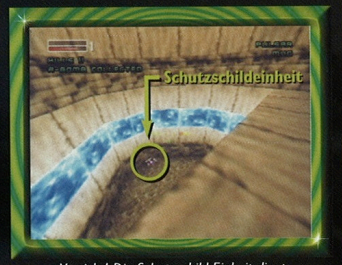
Zunächst müßt Ihr die Gefechtstürme beseitigen.



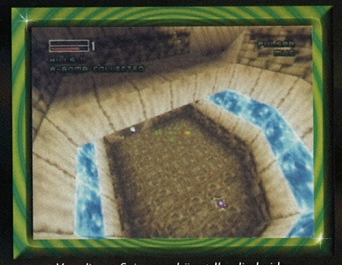
Aktiviert Ihr diesen blauen Schalter, öffnet sich das runde Tor.

VERSTECKTE WÄCHTER

Folgt Ihr dem Gang, gelangt Ihr auf einen offenen Balkon, von dem aus Ihr eine Schutzschild-Einheit sehen könnt. Doch Vorsicht, die Einheit ist bewacht, denn genau unter dem Balkon sind zwei weitere Gefechtstürme installiert, die nur darauf warten, daß Ihr leichtsinnig auf das Schild-Item zufliegt. Fliegt Ihr vom Balkon aus zur gegenüberliegenden Wand, ohne Euch nach unten zu bewegen, könnt Ihr die Wächter sehen und von dort aus eliminieren, ohne selbst unter Beschuß zu geraten. Nun könnt Ihr nach unten fliegen und das Schild einsammeln.



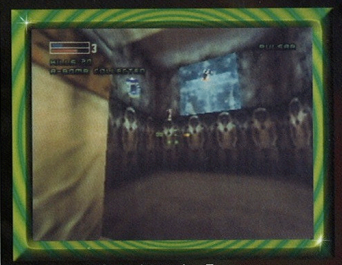
Vorsicht! Die Schutzschild-Einheit dient als Köder für Euch!



Von dieser Seite aus könnt Ihr die beiden Gefechtstürme beschießen.

Folgt Ihr dem nächsten Gang, gelangt Ihr in einen Raum, dessen Ausgangstor verschlossen ist. Checkt Ihr den Raum aber genauer ab, werden Euch einige Deckenfenster auffallen, durch die Ihr in die zweite Etage des Raumes gelangt. Hier befindet sich außer einigen Gegnern auch der Schalter, der die Tür in der unteren Etage entriegelt. Hinter dieser findet Ihr gleich drei Items: Waffen-Energie, Trojax (Primärwaffe) und eine Titan-Rakete (Sekundärwaffe).

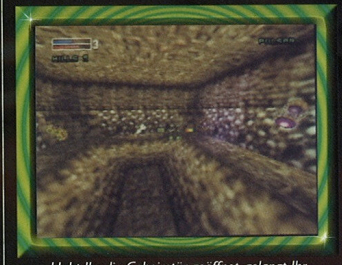
Das Tor öffnet sich erst, wenn Ihr den Schalter in der oberen Etage aktiviert.



Im Raum hinter dem Tor warten drei Items auf Euch.

DIE VERSTECKTE TÜR

Begebt Euch nun zurück zu dem Schacht, in dem sich die drei Gefechtstürme befanden. Gekommen seid Ihr durch einen Gang im Schacht, verlassen habt Ihr den Raum durch das Tor, das durch den Schalter geöffnet wurde. Außer diesen beiden Zugängen des Raumes gibt es jedoch noch einen dritten. Dieser ist durch eine Geheimtür erreichbar, die sich unter dem zweiten Steinvorsprung im Schacht befindet. Fliegt Ihr dagegen, öffnet sich die Tür und gibt einen weiteren Gang frei. Fliegt Ihr diesen Gang bis zum Ende durch, findet Ihr dort neben anderen Items die Bombe, die Ihr zum Schutzschildmonitor bringen müßt.



Habt Ihr die Geheimtür geöffnet, gelangt Ihr in diesen Raum.

Hier findet Ihr die Bombe, die Ihr nun zum Schutzschildmonitor bringen müßt.

DIE SCHALTERFALLE

In der Mitte des Bereichs, in dem Ihr die Bombe gefunden habt, befindet sich eine weitere Abzweigung. Diese führt zu einem tiefen Schacht, der durch eine Zwischenebene unterbrochen ist. Hier findet Ihr einen Schalter und drei Türen vor. Doch Vorsicht, sobald Ihr den Schalter aktiviert, öffnen sich alle Türen gleichzeitig, und die dahinter versteckten Gegner attackieren Euch. Hier empfiehlt es sich, rückwärts in die Schalternische zu stoßen, um so wenigstens etwas geschützt zu sein. Außerdem habt Ihr auf diese Weise sofort Eure Gegner im Blickfeld und könnt das Feuer eröffnen. Habt Ihr die Gegner bezwungen, könnt Ihr in den drei Räumen neue Items einsammeln und Eurer Waffenarsenal aufstocken. Bevor Ihr den Schacht weiter hinunterfliegt – dort befindet sich nämlich der Schutzschildmonitor – müßt Ihr noch den blauen Schalter aktivieren, der sich in der Verlängerung des größten der Räume befindet.

Diesen Schacht müßt Ihr nach unten fliegen.

DAS ARSENAL DER CYBERRIDER

Nachdem Ihr einige Waffen eingesammelt habt, solltet Ihr festlegen, welche davon Euch am sinnvollsten erscheinen. Mittels Steuerkreuz könnt Ihr sowohl Primärwaffen (Steuerkreuz nach oben oder unten drücken), als auch Sekundärwaffen (Steuerkreuz nach rechts oder links drücken) wechseln. Es empfiehlt sich, die genaue Funktion der jeweiligen Waffe in der Spielanleitung nachzulesen, da Ihr anderenfalls böse Überraschungen erleben könntet. Schießt Ihr beispielsweise die Titan-Rakete ab, so müßt Ihr wissen, daß diese alles, was sich in einem bestimmten Umkreis befindet; vernichtet – Euch selbst eingeschlossen!

Aktiviert Ihr diesen Schalter, öffnen sich alle drei Tore des Raumes.

EXOGENON, DER WÄCHTER DES MONITORS

Nachdem Ihr den Schalter in der Zwischenebene aktiviert habt, könnt Ihr Euch durch den Schacht weiter nach unten begeben. Die Tür, die zuvor noch verschlossen war, läßt sich nun öffnen. Ihr erreicht einen kreisförmigen Raum, der durch eine große Öffnung in der Decke dominiert wird. Hier erwartet Euch Exogenon, ein Cyberaptorizid der Delta 3 Entwicklungsperiode. Habt Ihr den Endboss herausgelockt, solltet Ihr in den Eingangsbereich zurückkehren, denn hier könnt Ihr eine Position einnehmen, in der Ihr vom Beschuß des Gegners verschont bleibt.

Durch die Öffnung in der Decke schwebt Exogenon nach unten.

Auf diese Weise könnt Ihr Exogenon bezwingen und gleichzeitig auch die Tür zum Schutzschildmonitor öffnen. Achtet jedoch auch auf die Nachhut von Exogenon, die aus mehreren, sehr wendigen Mini-Fightern besteht. Erst wenn auch diese bezwungen sind, ist die Gefahr vorbei.

Positioniert Ihr Euch im Eingangsbereich, bleibt Ihr von Treffern des Gegners verschont.

DER SCHUTZSCHILD-MONITOR

Endlich könnt Ihr den Raum mit dem Schutzschildmonitor betreten. Sobald Ihr Euch in die Nähe der Computer begebt, wird die Bombe automatisch abgelegt und der Zeitzünder aktiviert. Ab diesem Moment bleiben Euch nur wenige Sekunden, um zur Beamstation zurückzukehren. Deshalb solltet Ihr zunächst den Beamlaser, der sich ebenfalls in diesem Raum befindet, einsammeln und dann erst die Bombe plazieren. Ist der Zeitzünder aktiviert, erscheint am unteren linken Bildschirmrand eine Zeitanzeige. Sie gibt Euch Aufschluß darüber, wie viel Zeit Euch noch bleibt, um zur Beamstation zurückzukehren. Auf Eurem Rückweg leistet Euch der Beamlaser gute Dienste, denn alle Gänge sind erneut mit Gegnern besetzt, die Euch den Rückweg nicht gerade leicht machen. Achtet beim Einsatz des Beamlasers allerdings darauf, daß sich die Waffe nicht überlastet, denn sonst müßt Ihr warten, bis sich der Laser wieder abgekühlt hat. Habt Ihr die Beamstation erreicht, bedeutet dies das erfolgreiche Ende des Einsatzes.

Der Schutzschildmonitor. Sobald Ihr die Bombe plaziert habt, läuft die Zeit!

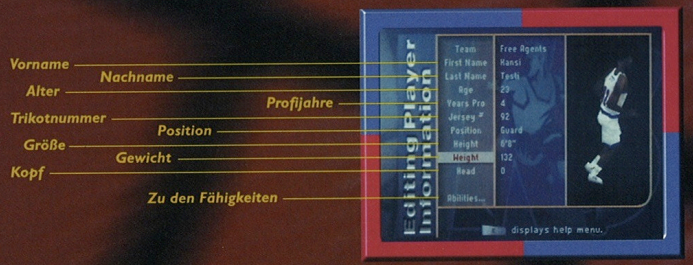
Die Belohnung für einen erfolgreichen Einsatz!

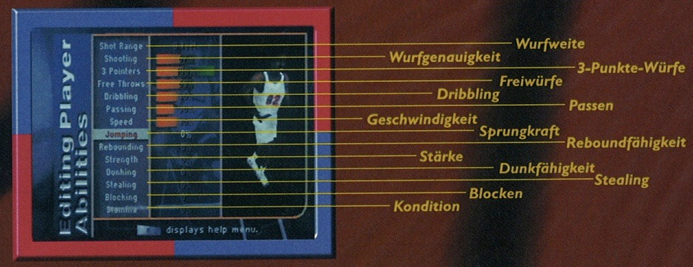
Kobe Bryant in NBA Courtside

COOL, SCHNELL, FAIR, AUFREGEND UND SPEKTAKULÄR – DAS SIND DIE SCHLAGWÖRTER, DIE BASKETBALL EIGENTLICH AM BESTEN UMSCHREIBEN. OB AUF DER STRASSE, IN DEN HINTERHÖFEN ODER IN DER HALLE GESPIELT WIRD, DIESER SPORT BEGEISTERT AUCH HIERZULANDE DIE MASSEN. DOCH BASKETBALL IST NICHT NUR LIVE SCHNELL UND SPANNEND: KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE IST EINE DER BESTEN BASKETBALL-SIMULATIONEN, DIE JE FÜR EINE VIDEOSPIELKONSOLE HERGESTELLT WURDEN. HIER STIMMT EINFACH ALLES: ATMOSPHÄRE, REALISTISCHE MOVES UND DIE ORIGINAL-SUPERSTARS DER NBA VERSPRECHEN EINEN BASKETBALL-EVENT, DER ES AUF DEM BILDSCHIRM KRACHEN LASSEN WIRD! (JK)

OB KLEIN ODER GROSS DIESER SPIELER WIRD FAMOS!

Bevor Ihr so richtig in das Geschehen eingreift und eine Saison oder gar die Playoff-Endspiele in Angriff nehmt, könnt Ihr Euch einen eigenen Spieler erschaffen. Im Menü ROSTERS müßt Ihr die Option EDIT PLAYER anwählen. Name, Alter, Größe und sportliche Eigenschaften könnt Ihr individuell einstellen. Habt Ihr Euch einen Superstar nach eigenen Vorstellungen erschaffen, müßt Ihr nur noch im Menü TRADES den Punkt „sign" anwählen, den Spieler in ein Team transferieren und dann in STARTERS dafür sorgen, daß der Spieler im Startaufgebot Eurer Lieblingsmannschaft steht. Natürlich könnt Ihr auch für diesen Spieler alle wichtigen Statistiken im entsprechenden Menü abrufen, sobald das erste Spiel gespielt wurde.





MOVES UND MEHR!

Ein geschickter Block hindert den Gegenspieler am Punkten.

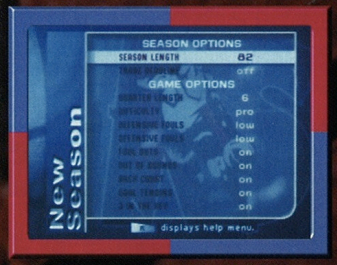
KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE bietet auch dem verwöhntesten NBA-Crack jede Menge Moves. Egal, ob Euer Team in der Offensive oder in der Defensive spielt, alles ist möglich und keine der spieltypischen Aktionen wurde vergessen. Vom Hand Switch über den Crossover Dribble bis hin zum Blocken, Rebounden und dem für die gegnerische Mannschaft besonders ärgerlichen Stealing wird Euch alles geboten. Natürlich solltet Ihr die Moves zuerst ein wenig üben, bevor Ihr sie anwendet. Dafür eignet sich hervorragend die PRE-SEASON. In diesem Spielmodus könnt Ihr ein Match spielen, in dem es um nichts geht. Stellt Euch den ersten der drei Schwierigkeitsgrade ein und spielt locker drauflos. Vernachlässigt beim Trainieren nicht Eure Verteidigung. Denn wer hier die Moves beherrscht, der kann damit sogar ein Spiel gewinnen, wenn es im Angriff mal nicht so rosig aussieht.

Slam Dunk ohne Gnade! Da kracht es in der Arena!

THE NBA AND INDIVIDUAL NBA TEAM IDENTIFICATIONS USED ON OR IN THIS PRODUCT ARE TRADEMARKS, COPYRIGHTED DESIGNS AND OTHER FORMS OF INTELLECTUAL PROPERTY OF NBA PROPERTIES, INC. AND THE RESPECTIVE MEMBER TEAMS AND MAY NOT BE USED, IN WHOLE OR IN PART, WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF NBA PROPERTIES, INC. © 1998 NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Jetzt geht der Punk ab: Auf dem Spielfeld ist die Hölle los!

LOS GEHT'S!



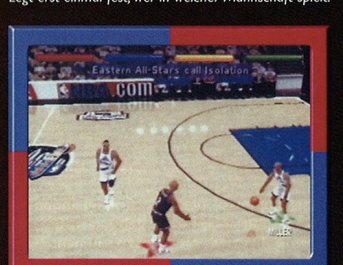
Gestaltet die Optionen ganz nach Belieben.

Habt Ihr in den verschiedenen Optionsmenüs erst einmal alle Einstellungen – von denen es jede Menge gibt – vorgenommen, könnt Ihr eine komplette Basketball-Saison spielen. Hier habt Ihr die Möglichkeit, entweder eine völlig neue Saison zu starten oder mit einer auf dem Controller- oder Game-Pak bereits gespeicherten Saison fortzufahren. Die Dauer einer Saison könnt Ihr selbst bestimmen. 14, 28, 56 oder 82 Spiele kann man pro Spielzeit einstellen. Ihr braucht aber nicht alle Spiele selbst zu spielen, sondern könnt mit der Option SIMULATE den Computer die Arbeit übernehmen lassen. Die Spiele mit Eurem eigenen Team solltet Ihr aber nicht vom Computer ausführen lassen. Wäre doch schade, wenn Euer Team ein Match verliert, ohne daß Ihr Eure Hände im Spiel hattet. Natürlich dauert eine Saison lange an und Ihr werdet das eine oder andere Mal ein Spiel gegen eine eigentlich schlechtere Mannschaft verlieren. Das sollte Euch aber nicht verunsichern, denn erst am letzten Spieltag wird sich zeigen, welche Mannschaften in die Playoffs gelangen und welche auf der Strecke bleiben. In den Playoffs geht es dann im Ausscheidungs-Modus weiter. Die Regeln hier sind sehr einfach: Wer mehr Spiele gewinnt als sein Gegner, kommt eine Runde weiter.

Ihr könnt die Spiele vom Computer simulieren lassen oder selbst spielen.

Ein erfolgversprechender Angriff der SuperSonics.

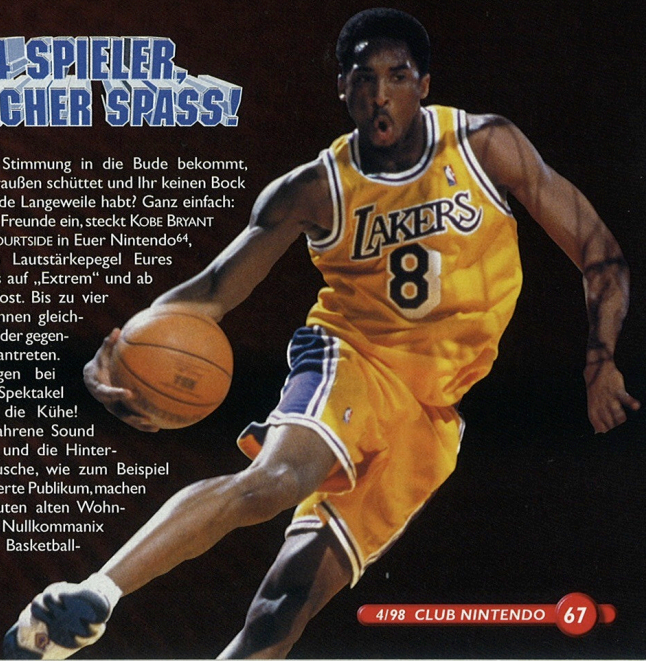
Legt erst einmal fest, wer in welcher Mannschaft spielt.



Mit mehreren Spielern ist der Spaß grenzenlos!

4 SPIELER, 4FACHER SPASS!

Wie man Stimmung in die Bude bekommt, wenn es draußen schüttet und Ihr keinen Bock auf gähnende Langeweile habt? Ganz einfach: Ladet Eure Freunde ein, steckt KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE in Euer Nintendo64, dreht den Lautstärkepegel Eures Fernsehers auf „Extrem" und ab geht die Post. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig mit- oder gegeneinander antreten. Dann fliegen bei diesem Spektakel garantiert die Kühe! Der abgefahrene Sound des Spiels und die Hintergrundgeräusche, wie zum Beispiel das begeisterte Publikum, machen aus der guten alten Wohnstube im Nullkommanix eine echte Basketball-Arena!



AERO GAUGE

Eingestiegen und angeschnallt – hier geht es ab, mit Speed und Power in den teuflisch schnellsten Aerogleitern des Universums! Mit Spitzengeschwindigkeiten von bis zu 600 Stundenkilometern geht der irrsinnig temporeiche Flug durch Tunnelröhren, über Anhöhen und künstliche Hindernisse sowie quer durch die Straßenschluchten einer modernen chinesischen Großstadt.

Als „Aero Gauge" bezeichnet man in der Fachsprache den Luftraum, der für den Luftverkehr genutzt wird – und hier für das erstmalige Austragen atemberaubender Rennduelle auf der Erde des Jahres 2065. Veranstaltet von der IFA (International Formula Association) wird mit den Rennen in verschiedenen Gegenden Asiens eine neue Art des Tempo-Wettstreits abgehalten, bekannt unter dem Namen „Sky Step". Die Flugmaschinen bewegen sich in enormer Höhe, was unglaubliche Geschwindigkeiten ermöglicht! (tr)

Die Rennpisten der United States of Asia

Im 21. Jahrhundert haben sich die verschiedenen Staaten Asiens aus politischen und wirtschaftlichen Gründen zusammengetan und ihre teilweise uralten Feindseligkeiten begraben. Um den beiden Wirtschaftsmächten USA und Europa auch auf sportlichem Gebiet den Rang abzulaufen, hat sich die Panasiatische Administration entschlossen, in allen Disziplinen die besten Sportler der Welt zu verpflichten. So auch im Rennsport! Die IFA hat die Besten der Besten eingekauft, um die neu entwickelten Aero Gauge-Maschinen zu testen und deren Flug- sowie Manövrierfähigkeiten in einer Serie atemberaubender Luftduelle auszuloten. Auf zunächst vier Strecken, die auf dem asiatischen Kontinent und im Meer angelegt wurden, finden die Hochgeschwindigkeitsrennen statt – in haarsträubendem Tempo!

Wählt erst die Rennmaschine, dann den Kurs und geht an den Start!

CANYON RUSH

Diese Rennpiste befindet sich im indonesischen Hinterland in einer gebirgigen Gegend, deren Höhenzüge die Strecke säumen. Zweimal verläuft die Piste durch enge Tunnelröhren, in denen man nah an der Wand bleiben sollte, da man sich sonst etliche Dellen holt! Nach der Haarnadelkurve auf offener Strecke erreicht man recht zügig wieder die Start-/Ziellinie, kann zuvor aber noch einen kleinen Abzweig fahren und durch die Recovery-Area düsen, wo eventuelle Schäden am Fahrzeug wieder beseitigt werden – eine Art Boxenstopp ohne tatsächlichen Stopp!

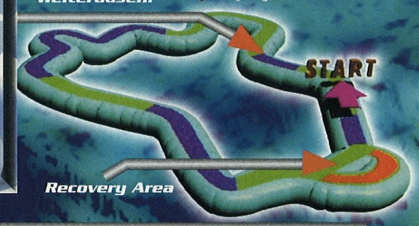
© 1998 ASCII Entertainment © LOCOMOTIVE Co., Ltd. All rights reserved.
ASCII Entertainment and Aero Gauge are trademarks of ASCII Entertainment software, Inc.
All other brand and product names are trademarks and registered trademarks of their respective holders.

FIRST LOOK

BIKINI ISLAND

Im pazifischen Ozean, südlich der japanischen Küste, wurde die künstliche Insel Bikini Island aufgebaut. Der darauf befindliche Kurs ist speziell für die Rennen der Sky Step-Serie entworfen worden. Der Kurs besteht zu einem großen Teil aus Röhren, in denen man gefahrlos seine Maschine zu Höchstgeschwindigkeiten aufdrehen kann.
Kurz bevor die Maschine zur Start-/Ziellinie gelangt, ist es auch wieder möglich, Reparaturen ausführen zu lassen – mit einem kleinen Umweg durch die Recovery Area, die man durchfliegt, wenn man auf eine transparente Wand zusteuert.

Hier könnt Ihr ober- oder unterhalb weiterdüsen.



NEO ARENA

In der Vergangenheit hatten bereits Rennen auf diesem Kurs in Fukuoka City stattgefunden, er wurde jedoch für die Sky Step-Serie komplett um- und ausgebaut. Zu den Veränderungen gehören neu angelegte Röhrenabschnitte, deren Beschleunigungswirkung zu atemberaubendem Tempo der Flugmaschine führt. Aufgrund der hohen Geschwindigkeiten wurde im letzten Abschnitt eine Recovery Area in die Strecke integriert. Mit etwas Geschick kann man auch direkt durch das Oval fliegen – wenn man die höher gelegene Durchfahrt nimmt.

CHINA TOWN

Nachdem Hongkong an China zurückgefallen war, suchten Großbritannien sowie die Regionen Europas nach einer neuen Freihandelszone mit niedrigen Steuern. Milliardensummen wurden investiert, um vor der Küste Shanghais eine künstliche Insel aufzubauen – China Town entstand. Der Rennkurs durch diese hypermoderne Großstadt ist sehr kurvenreich, und wer hier nicht mit Bedacht Gas gibt und rechtzeitig auch mal auf die Bremse tritt, der wird die Recovery Area kurz vor der letzten Kurve dringend benötigen – denn jede Kollision mit einem der Gebäude erhöht die blinkenden Punkte auf dem Damage Meter!

MORE SPEED

Die vier verborgenen Rennmaschinen, die wesentlich schneller als jene sind, mit denen Ihr am Anfang ins Rennen geht, bekommt ihr natürlich nur, wenn Ihr die besten Zeiten fahrt. Und Ihr wißt ja: Bei einem Rennen ist nicht nur das Tempo auf der Piste entscheidend, sondern auch die Tatsache, wie gut man vom Start wegkommt. Einen Turbo-Start legt Ihr hin, wenn die A- und B-Knöpfe gleichzeitig gedrückt werden. Wenn der Ansager „GO" sagt, muß der B-Knopf losgelassen werden – dann startet die Rennmaschine mit Höllentempo! In den Röhren kann man mit dem Drift Dash-Knopfdruck (Z-Trigger) seine Geschwindigkeit ordentlich erhöhen und richtig auf Tempo kommen.

Durch eine spezielle Tastenkombination läßt sich auch außerhalb der Röhre an Tempo gewinnen. Allerdings braucht es dazu ein wenig Übung: Den A-Knopf (Beschleunigung) und den Z-Trigger gleichzeitig gedrückt halten, dann eine scharfe Rechts- oder Linkskurve fahren und alle Tasten loslassen. Jetzt ist die gelbe Temperaturanzeige (rechts auf dem Bildschirm) gestiegen, daher muß blitzschnell wieder der Beschleunigungsknopf (A-Knopf) gedrückt werden, um mit Höchstgeschwindigkeit den Konkurrenten hinterher zu fliegen! Diesen Turbo könnt Ihr so oft Ihr wollt anwenden. Allerdings darf die Maschine nicht überhitzt werden, sonst ist Schluß mit lustig....

Steigt die Temperaturanzeige, könnt Ihr den Turbo einsetzen.

Super Mario in Aloha Hawaii

New York, 40° Grad im Schatten, irgendwann im Juli. Es ist mal wieder richtig Sommer, und Sommerzeit ist Urlaubszeit! Zumindest für die, die rechtzeitig ein kleines Sümmchen zur Seite geschafft haben... Den anderen bleibt, sich mit einem Vorgartenurlaub zu begnügen und wenigstens in der Fantasie am Strand von Hawaii in die Fluten zu springen...

Was für eine Hitze. Wie gut, daß ich mir einen Swimmingpool zugelegt habe...

WHOA!

Uncool!

Ich bin hart aufgeschlagen!

...schwarzbraun bin auch ich, Schwarzbraun soll mein Mädel sein, gerade so wie... Hups...schon da?

Hups?

Äh, Banjo? Kazooie?? Seid ihr's? Oder bin ich schon wieder falsch? Ich komm gerade aus Bamberg...

Vielleicht mal 'ne stärkere Brille?

Na, das ist doch Bottles, der sehschwache Maulwurf aus „Banjo-Kazooie"! Hat wohl leichte Orientierungsprobleme... Aber vielleicht kann er ja unserem lustigen Klempner helfen, diesen langweiligen Vorgartenurlaub erträglich zu machen...

Bottles, kannst du mir vielleicht helfen, diesen wirklich langweiligen Vorgartenurlaub erträglich zu machen?

Kein Problem. Laß mich Dein Reiseleiter sein, ich lad Dich ein, mein Begleiter zu sein!

Cool, Bottles, die Sache ist geritzt!

Nur das Wichtigste, also Klobürste, Schreibtischlampe, Schmuse-Mario, ohne den verreise ich nie...

Kühlschrank und so können wir uns ja hinterherschicken lassen!

Meine Damen und Herren, bitte stellen sie das Rauchen ein und so weiter, die Rutschpartie beginnt! Kapitän Bottles wünscht einen recht harten Hosenboden!

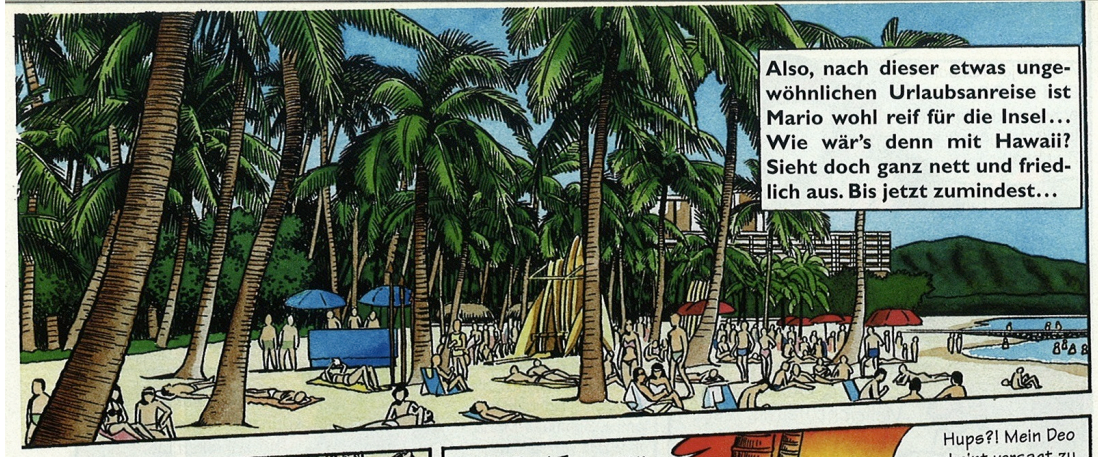
Äh, ich rauch doch gar nicht?!

Waaaaah!!!!

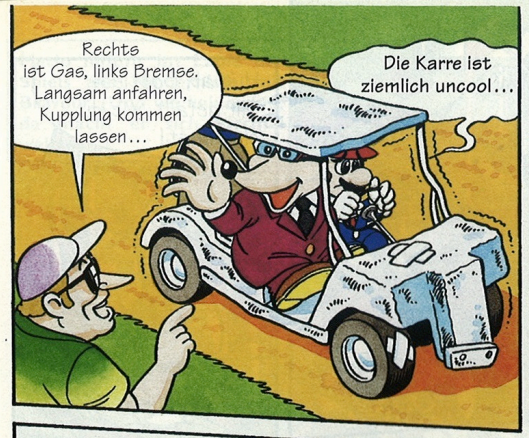
Hätte nie gedacht,...

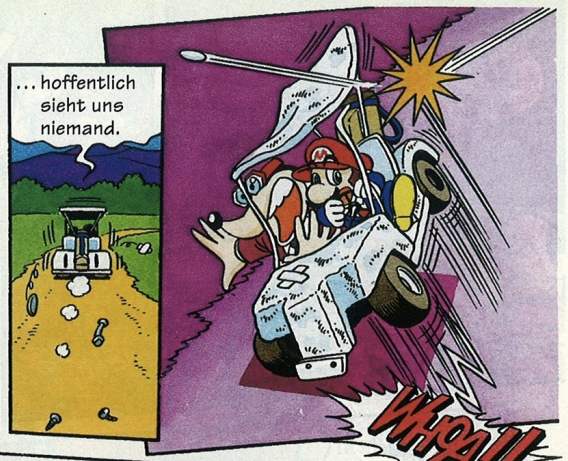
...daß ich so weit fallen kann!

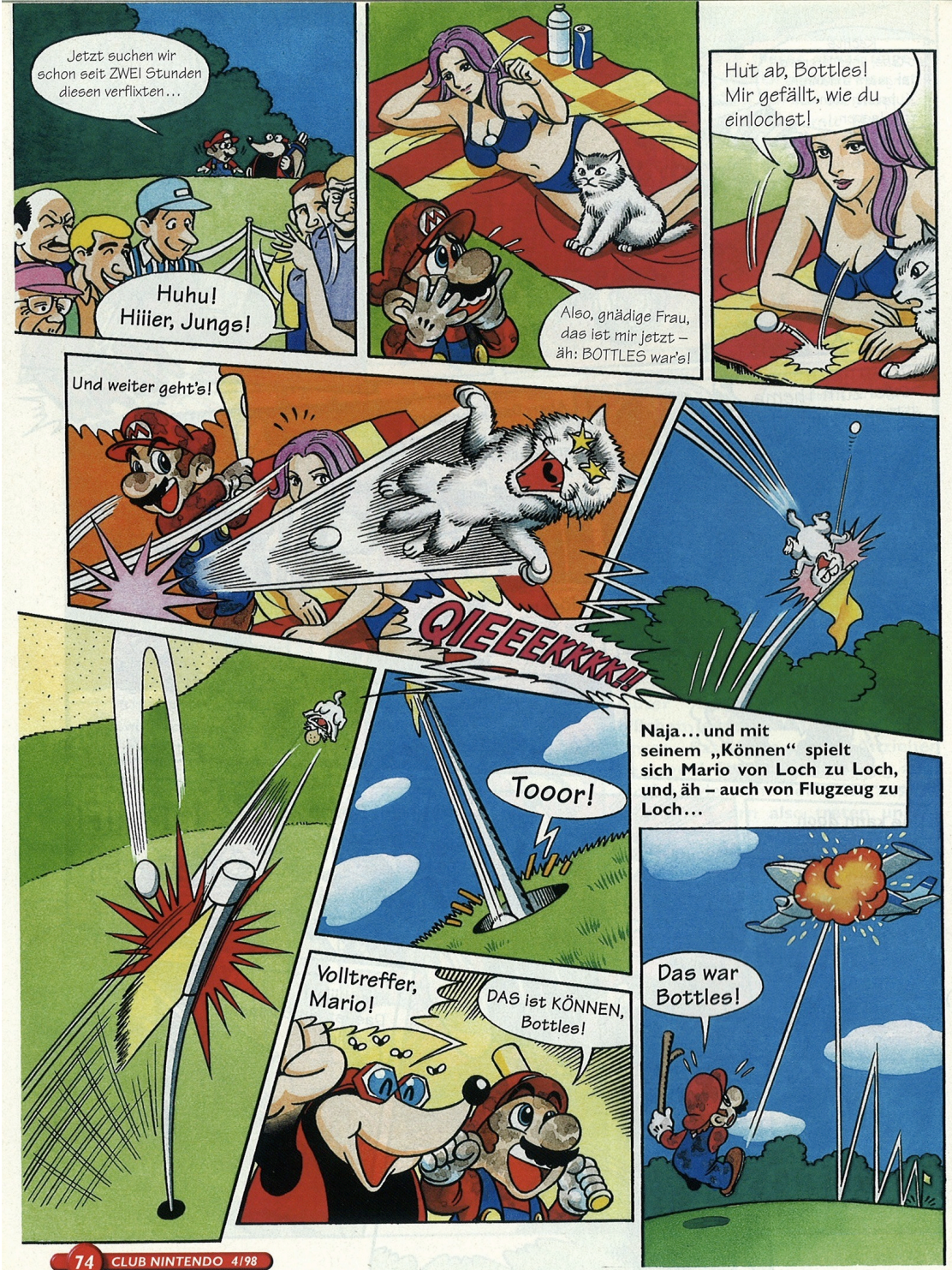
Und so tief!

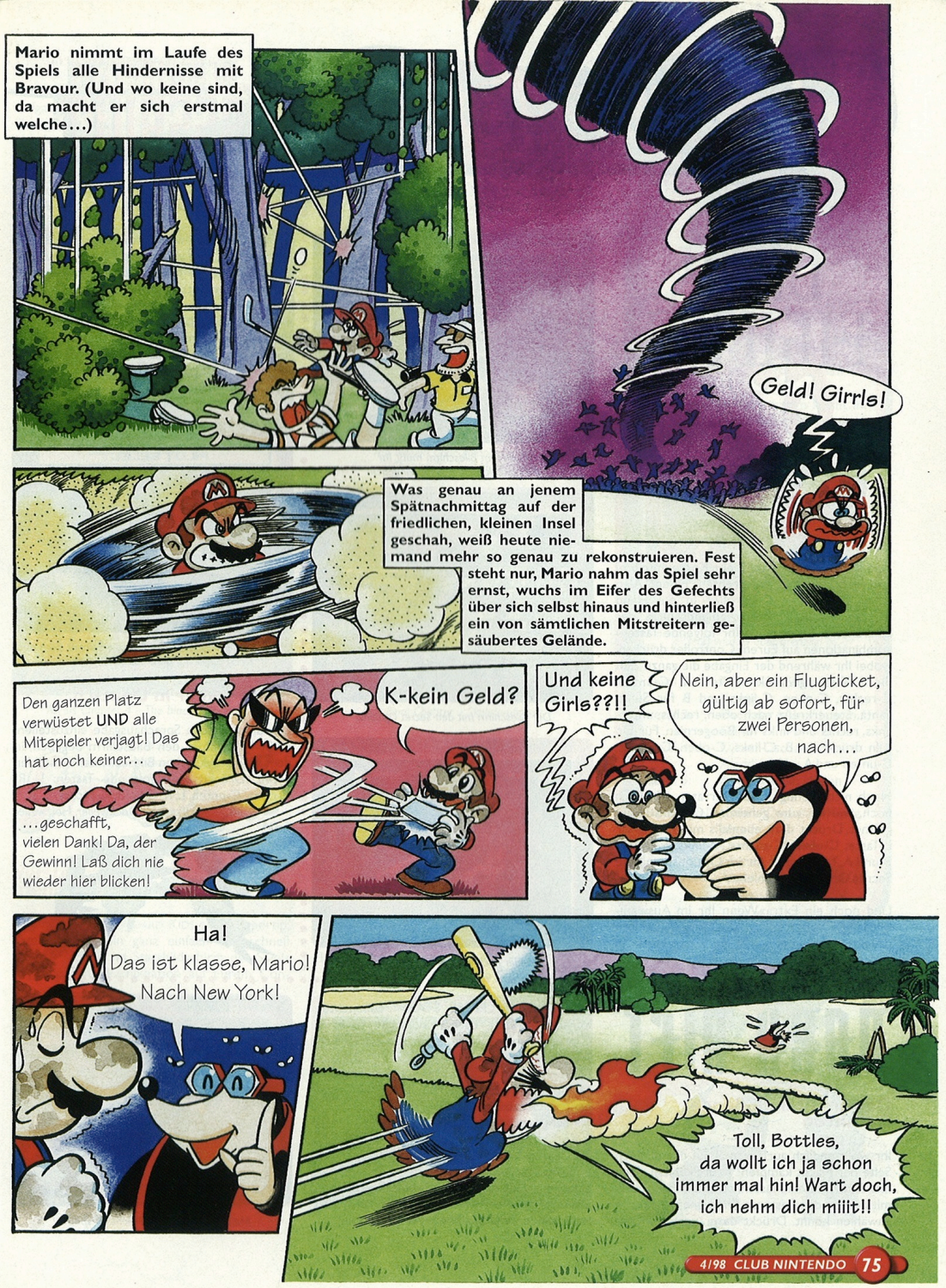


Guter Gedanke! Aber erstmal bißchen fein machen und vor allem etwas Passendes zum Anziehen besorgen! Ein Klempneranzug zum Golfen, wie sieht denn das aus? In feinstem Zwirn also treten unsere beiden Helden beim Platzwart an...






Jetzt suchen wir schon seit ZWEI Stunden diesen verflixten…
Huhu! Hiiier, Jungs!
Also, gnädige Frau, das ist mir jetzt – äh: BOTTLES war's!
Hut ab, Bottles! Mir gefällt, wie du einlochst!
Und weiter geht's!
QIEEEKKKK!!
Tooor!
Naja… und mit seinem „Können" spielt sich Mario von Loch zu Loch, und, äh – auch von Flugzeug zu Loch…
Volltreffer, Mario!
DAS ist KÖNNEN, Bottles!
Das war Bottles!


Mario nimmt im Laufe des Spiels alle Hindernisse mit Bravour. (Und wo keine sind, da macht er sich erstmal welche…)
Geld! Girrls!
Was genau an jenem Spätnachmittag auf der friedlichen, kleinen Insel geschah, weiß heute niemand mehr so genau zu rekonstruieren. Fest steht nur, Mario nahm das Spiel sehr ernst, wuchs im Eifer des Gefechts über sich selbst hinaus und hinterließ ein von sämtlichen Mitstreitern gesäubertes Gelände.
Den ganzen Platz verwüstet UND alle Mitspieler verjagt! Das hat noch keiner…
K-kein Geld?
…geschafft, vielen Dank! Da, der Gewinn! Laß dich nie wieder hier blicken!
Und keine Girls??!!
Nein, aber ein Flugticket, gültig ab sofort, für zwei Personen, nach…
Ha!
Das ist klasse, Mario! Nach New York!
Toll, Bottles, da wollt ich ja schon immer mal hin! Wart doch, ich nehm dich miiit!!

TRICKZONE

CLAY FIGHTER 63⅓

N64

Mehr Knete(kämpfer)!

Seid Ihr auch scharf auf mehr Knetgummibrei und mehr dieser abgedrehten Typen? Also dann nehmt den Controller in die Hand und rein... in den Auswahlbildschirm der Charaktere. Dort müßt Ihr folgende Tastenkombinationen auf Eurem Controller drücken, wobei Ihr während der Eingabe die ganze Zeit die L-Taste gedrückt haltet: A, C-unten, C-rechts, C-oben, C-links und B für Sumo Santa. Steuerkreuz nach oben, rechts, unten, links, rechts und links für Boogerman. Für Dr. Kiln drückt Ihr B, C-links, C-oben, C-rechts, C-unten und A.

Noch nicht genug? Dann verraten wir Euch noch, wie Ihr zum geheimen Options-Menü gelangt. Drückt dazu ebenfalls mit gehaltener L-Taste: C-oben, C-rechts, C-links, C-unten, B und A. Nun könnt Ihr im Optionsmenü die Secret Options anwählen.

Und noch ein Extra: Wenn Ihr im Auswahl-Bildschirm statt der Start-Taste C-unten drückt, dann könnt Ihr die Charaktere in anderen Farben bewundern.

In diesem Bildschirm müßt Ihr die Tastenkombinationen eingeben!

Der Bildschirm mit den Secret Options.

Und hier noch ein geheimer Kämpfer!

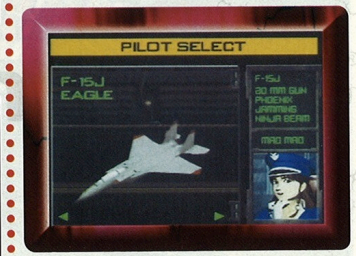
AEROFIGHTERS ASSAULT

N64

Team-Verstärkung

Ich habe eine Tastenkombination herausgefunden, mit der man eine versteckte Pilotin auswählen kann: Drückt im Titelbild die Tasten C-links, C-unten, C-rechts, C-oben, C-links, C-rechts und C-unten. Schon habt Ihr ein neues Mitglied in Eurem Team. Hierbei handelt es sich um Mao Mao, die in einem F-15J Eagle sitzt. Vorteilhaft bei diesem Code ist, daß Ihr ihn nicht stets neu eingeben müßt, sondern daß Euch Mao Mao ständig zur Verfügung steht.

Sebastian Moder, Großheubach

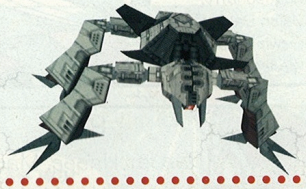


Nach richtiger Eingabe des Codes erscheint auch der F-15J Eagle auf dem Auswahlbildschirm.

Funkverkehr in Deutsch

Um die deutsche Sprachausgabe einzustellen, müßt Ihr Euch in den Bildschirm begeben, in dem Ihr den deutschen Bildschirmtext anwählen könnt. Drückt dann folgende Tasten: L, R, C-oben, C-unten, L, R, C-links, C-rechts.

Frederic Dackweiler, Holzweiler



N64 DARK RIFT

Der furchteinflößende Demitron

Ihr wollt endlich auch einmal auf der dunklen Seite der Macht kämpfen? Kein Problem, denn hier haben wir eine Tastenkombination für Euch, mit der Ihr den finsteren Endgegner Demitron anwählen könnt. Drückt dazu, wenn auf dem Titelbildschirm „PRESS START" aufleuchtet, folgende Knöpfe nacheinander: A, B, R, L, C-unten, C-oben. War die Eingabe erfolgreich, hört Ihr ein fieses Lachen!

Die Combos könnt Ihr wie gewohnt im Practice-Modus üben, zusätzlich haben wir aber noch ein paar Spezialattacken für Euch:

1. Rechts, rechts, C-oben
2. Rechts, rechts, C-unten
3. Links, links, C-unten
4. Rechts, rechts, C-links

Selbstverständlich gibt es noch andere Spezial-attacken, aber die werdet Ihr sicherlich selbst herausfinden. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Mit diesem Gegner ist nicht zu spaßen!

Mystische Paßwörter

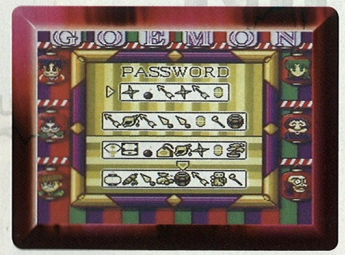
Um Euch bei der ehrenvollen Aufgabe – der Black Skull Gang das Handwerk zu legen – behilflich zu sein, haben wir nachfolgend die Paßwörter für alle Stationen der gefährlichen Jagd abgebildet. Wir hoffen, sie leisten Euch hilfreiche Dienste, da auch alle gesammelten Energiecontainer und Waffen in den Codewörtern enthalten sind.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON™

GB

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Dieses Paßwort bringt Euch in Chapter 2 – The Demon Cave



Mit diesem Code gelangt Ihr ins Chapter 3 – Gull Harbor

Ab ins Chapter 4 – The Black Ship Skull 2

Das Final Chapter – Skeleton Island

SNOWBOARD KIDS™

N64

Versteckter Charakter und mehr Boards!

Ich habe für SNOWBOARD KIDS einen Supertip, damit Ihr Sinobin ganz einfach und schnell erlangt! Drückt im Startbildschirm des Spiels folgende Tastenkombination auf Eurem Controller: Den Analogstick nach unten, oben, das Steuerkreuz nach unten, oben, C-unten, C-oben, L, R, Z, das Steuerkreuz nach links, C-rechts, den Analogstick nach oben, B, das Steuerkreuz nach rechts, C-links und gleich danach Start. Ein Schrei bestätigt Euch die richtige Eingabe.

Es wartet noch eine Überraschung auf Euch: Habt Ihr die Tastenkombination richtig eingegeben, dann werdet Ihr sofort im Besitz der Spezial-Bretter sein. Nun heißt es nur noch: Pudelmütze auf den Kopf, Schal um den Hals, die Handschuhe angezogen und los!

Christian Gottschalk, Essen

Auch Ninjas lieben Snowboarding!

Wie gefällt Euch das?

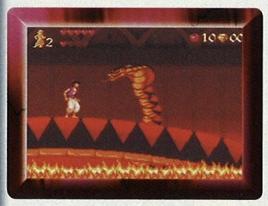
KLASSIK TIP

Disney's Aladdin

SNES

Magische Levelcodes

Mit folgenden Paßwörtern könnt Ihr alle Level des spannenden Morgenland-Abenteuers spielen.



Jetzt wird es aber brenzlig!

Level 2:	Djinn / Abu / Aladdin / König
Level 3:	Dschafar / Abu / Jasmin / Djinn
Level 4:	Djinn / Dschafar / Aladdin / Abu
Level 5:	Abu / Aladdin / Djinn / Jasmin
Bonuslevel:	Jasmin / Dschafar / König / Jasmin
Level 6:	Dschafar / Jasmin / Aladdin / Dschafar
Level 7:	Aladdin / Jasmin / Abu / König

HOTLINE

Wie erhalte ich Goemons magische Kraft Sudden Impact?

Mystical Ninja Starring Goemon™ © 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

N64

Habt Ihr den Endgegner Tsurami im Festival Temple Castle besiegt und den Miracle Star bekommen, dann befindet Ihr Euch wieder im Shuhodo Tunnel. Verlaßt diesen, um das Akiyoshidai Gebiet zu erreichen. Geht hier zur Tür, die sich auf der Karte (anwählbar mit C-rechts) unten links befindet und betretet Gateway Viewpoint. Nun begebt Euch zur Brücke und seht Euch die Zwischensequenz an, bei der die Brücke und die Insel verschwinden.

Danach ruft Ihr mit Yaes Flöte den Drachen und fliegt zurück nach Oedo Town. Dort angekommen, geht Ihr geradeaus durch die Tür, folgt anschließend dem rechten Weg und betretet nun die rechte Tür. An dieser Stelle müßt Ihr die zweite Tür des Hauses auf der rechten Seite benutzen und dort den Mann ansprechen. Von diesem erhält Goemon die magische Kraft Sudden Impact, nachdem Ihr das Trainingsspiel erfolgreich absolviert habt.

Im 2. Haus, rechte Seite, ist ein neuer Mieter eingezogen.

Dieser Herr ermutigt Euch, Eure Muskeln zu trainieren.

Green Garden - Stage 3 „To Have or Have Not“: Wo finde ich den Kristall zum vierten Mal?

Bomberman 64™*

N64

Um in den Bereich des Levels zu gelangen, in dem man das Juwel zum vierten Mal findet, müßt Ihr im 1. Abschnitt des Levels die Steinsäule, die den Steg rechts von der Aufzugsplattform trägt, durch die Explosion einer Superbombe (Bombe aufnehmen und schnell hintereinander den A-Knopf drücken) zerstören. Hierdurch wird eine Warpzone sichtbar, durch die Ihr den letzten Abschnitt des Levels erreichen könnt.

Diese Säule müßt Ihr sprengen.

Wie können alle Kapselmonster die 5. Stufe, den Masterlevel, erreichen?

Lufia™*

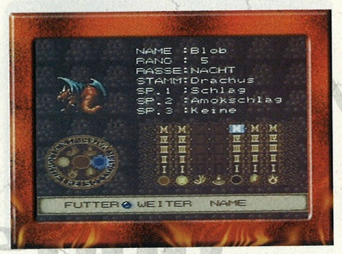
SNES

Mit speziellen Früchten können die Kapselmonster den fünften Rang (den Masterlevel „M“) erreichen. Dazu müssen sie allerdings den vierten Rang bereits besitzen, bevor sie aufgestuft werden können. Für den Masterlevel benötigt Ihr spezielle Früchte. Die Kapselmonster essen die Früchte aber nur, wenn Ihr einen bestimmten Rang eingestellt habt. Die Ränge sind frei anwählbar, wenn Eure Monster diese bereits erreicht haben:

- Wählt den 4. Rang und füttert Avor (Foomy) mit einer Wunderfrucht.
- Wählt den 2. Rang und füttert Basuk (Shaggy) mit einer Nachtfrucht.
- Wählt den 4. Rang und füttert Craos (Lufti) mit einer Sternfrucht.
- Wählt den 3. Rang und füttert Dulan (Panzerfisch) mit einer Feuerfrucht.
- Wählt den 2. Rang und füttert Erlik (Blättergeier) mit einer Götterfrucht.
- Wählt den 4. Rang und füttert Fran (Radini) mit einer Sonnenfrucht.
- Wählt den 3. Rang und füttert Gordo (Kettenhund) mit einer Mondfrucht.

Sobald die Kapselmonster den fünften Rang erreicht haben, könnt Ihr die übrigen Ränge nicht mehr anwählen!

Erlik müßt Ihr auf dem zweiten Rang füttern…



…um ihn auf den Masterlevel zu bringen.

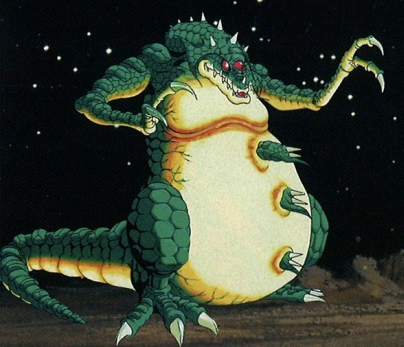
CLUB Nintendo® online

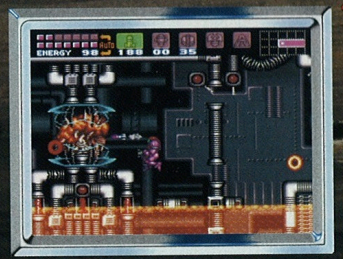
DEINE MAUS BAHNT DIR DEN WEG...

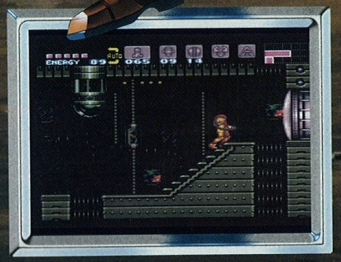
http://www.nintendo.de

Wir schreiben das Jahr 1998. Samus Aran öffnet die Schleuse zum engen Cockpit ihres TG-Raumgleiters der frühen Alpha-Serie. Obwohl sie das Schlachtschiff schon seit geraumer Zeit nicht mehr betreten hatte, scheint ihr alles noch sehr vertraut. Auf dem leicht verstaubten Touch-Screen des Autopiloten programmiert Samus das Ziel ihrer Mission. Zielort: Super Nintendo. Anlass: Super-Classic-Serie. Danach schliesst sie die Augen, atmet tief durch und startet den Hyperantrieb. Die Reise beginnt! (mh)

SUPER METROID™







Das letzte Exemplar

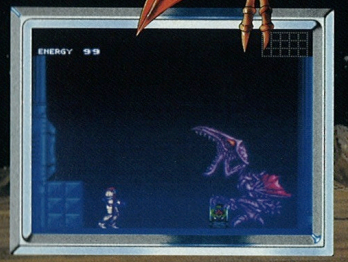
Es beginnt auf dem Planeten SR388. Eine bislang unbekannte organische Mutation, genannt Metroid, weckt das Interesse einiger Wissenschaftler der Föderation. Dieser parasitäre Organismus benutzt zu seiner Fortpflanzung andere Lebensformen als Wirt. Auf der Reise zum Föderationsstützpunkt werden die Wissenschaftler allerdings von Weltraumpiraten überwältigt, die die Organismen an sich reißen. Kurz darauf erhält Samus Aran, Kriegerin des Planeten Ysae Kaeps, den Auftrag, die Piraten ausfindig zu machen und alle Metroids zu zerstören. Lediglich ein Exemplar wird zu Forschungszwecken verschont.

Wissenschaftliche Untersuchungen ergeben, daß sich die Metroids auf Grund ihrer histologischen Struktur hervorragend zur Energiegewinnung eignen. Darauf folgt eine kontrollierte Vermehrung der Lebensform. Als Samus Aran zu ihrem Heimatplaneten zurückkehren will, erreicht sie ein Hilferuf der Forschungsstation. Erneut ist es den Weltraumpiraten gelungen, das letzte Metroid-Exemplar zu entführen und mit diesem zum Planeten Zebes zu entkommen.

© 1994, 1998 NINTENDO CO., LTD.

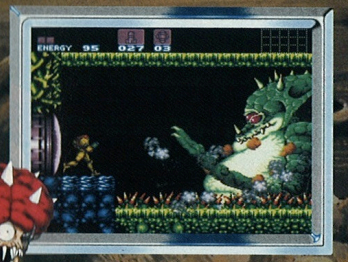
Flut der Killer-Aliens

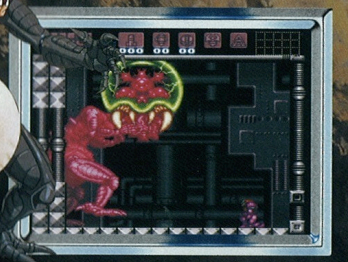
Kaum ist die Space-Kriegerin mit ihrem Raumschiff auf dem Planeten der Piraten gelandet, findet sie sich vor einem riesigen unterirdischen Labyrinth wieder. Zebes scheint ausgestorben, dennoch kann sie kein Leben in den düsteren Gängen sichten. Erst in einem abgelegenen Kontrollraum trifft sie auf ein übermächtiges Monster, das vor ihren Augen mit dem letzten lebenden Metroid entkommt. Die Suche nimmt ihren Anfang. Der Weg durch die zebische Unterwelt erweist sich als mühsam und äußerst bedrohlich. Durch sechs riesige Gebiete, in denen unzählige Aliens lauern, muß sich Samus kämpfen. Über Stein-, Urwald- und Lavalandschaften führt die Mission sogar in eine stillgelegte Raumfregatte. Tief im Herzen von Zebes liegt schließlich Tourian, ein verborgener Sektor, in dem auch der gesuchte Organismus lagert. Doch die Weltraumpiraten sind gewarnt und setzen alles daran, Samus zu eliminieren.

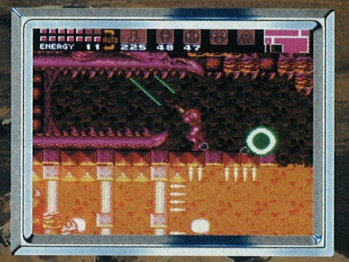


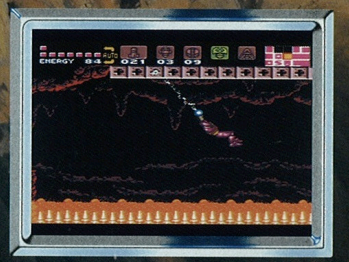
El Arsenal

Hätte Samus vor Antritt ihres Fluges geahnt, welch bösartigen Monstern sie gegenübertreten muß, wäre ihre Wahl mit Sicherheit nicht auf einen schußanfälligen biomechanischen Anzug gefallen. Selbst den Beam, eine handliche, dafür aber nicht sehr effektive Waffe, hätte sie besser gegen Missiles eingetauscht. Nun ist es leider zu spät! Aber schon nach kurzen Erkundungen des ersten Sektors wird Samus fündig: Mini-Nuklear-Raketen erster Ordnung. Mit diesen lassen sich jetzt nicht nur hartnäckige Aliens in ihre Zellbestandteile zerlegen, sondern auch Tore und Schleusen öffnen, die den Weg in ein weiteres Gebiet des zebischen Dschungels freigeben. Doch damit noch nicht genug: Außer verschiedenartigsten Bomben und Raketen findet die kaepsische Kriegerin unter anderem einen Morphing Ball, mit dessen Hilfe sie sich in eine Kugel transformieren kann. Zwei Anzüge sind gut versteckt, die sie benötigt, um die Lavalandschaften oder die Unterwasserwelten zu durchqueren. Zahlreiche Techniken sind zu erlernen, Energie-Tanks aufzusammeln und fast 20 weitere Waffen und Gegenstände zu finden, bevor sie der Führerin der Weltraumpiraten gegenübertreten kann: Mother Brain!









Angst vor der Dunkelheit?

Um Euch an das 24 Mbit-mächtige Space-Action-Adventure heranzuwagen, solltet Ihr schon einige Voraussetzungen erfüllen. Seid mutig, denn: Angst, Euch in düsteren Gängen fortzubewegen, in denen aggressive Aliens auf Euch lauern, ist in diesem nervenaufreibenden Klassiker nicht angebracht. Auch die sphärischen Klänge tragen ihren Teil zu der unvergleichlichen Spannung bei. Nehmt Euch jedoch Euren ganzen Mut zusammen, werdet Ihr mit einer Story belohnt, die Ihr sogar mit deutschen Bildschirmtexten verfolgen könnt. Der interne Batteriespeicher ermöglicht Euch, Stationen der Reise zu sichern. Und diesen werdet Ihr in Anspruch nehmen, denn Eure Reise wird lang, sehr lang! Und höchst gefährlich! Seid Ihr bereit, einer einsamen Kriegerin zu Seite zu stehen? Denkt immer daran: Betreten des Planeten Zebes auf eigene Gefahr!

CLUB Nintendo®

Seid Ihr schon tot?

Wenn nicht, dann ist es allerhöchste Zeit,
Euch das Club Nintendo „Power Abo" in die Gruft bzw. ins Haus zu holen.
Dieses Heft ist schärfer als die Klinge des Sensenmannes,
dunkler als die schwärzeste Gruft und spannender als der gruseligste Horror-Schocker.
Zusätzlich haben wir dem Sensenmann noch die obergeile „Power-Prämie" entlocken können
– einen exklusiven Nintendo-Artikel, den es nur als Bestandteil des Abos gibt.
Direkt aus der Hölle des Löwen!

Das Club Nintendo „Power Abo" kostet DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole „Power-Prämie", die es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

WAS IS DAS DA?

Ihr sucht ein geniales Spiel für eine Party, und Eierlaufen ist Euch zu langweilig, Topfschlagen zu laut und Flaschendrehen zu kindisch? Dann probiert es doch mal mit dem Game Boy Camera-Bilderrätsel: Fotografiert bekannte Objekte oder Bilder aus extremer Nahperspektive und druckt sie aus. Die Mitspieler müssen dann raten, was auf dem Game Boy Printer-Ausdruck zu sehen ist. Wer die meisten Bilder richtig rät, der hat gewonnen. Und wer verliert, wird mit der Klobürste frisiert...

Ihr seht: Daß man mit der Game Boy Camera superwitzige Bilder machen und richtig Partyspaß haben kann, das geht ganz schnell. Und daß man auch noch etwas gewinnen kann – das beweisen wir Euch mit dem rätselhaften Wettbewerb auf dieser Seite!

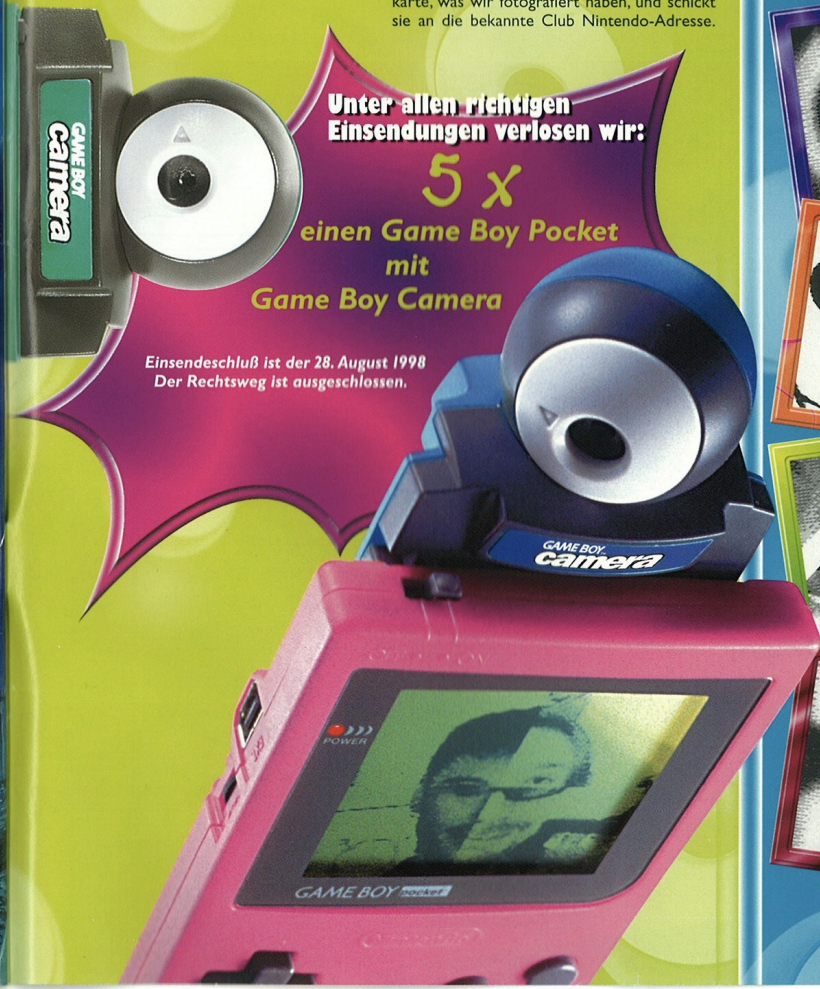
Wir haben hier sechs mit der Game Boy Camera geschossene Bilder abgedruckt. Was die ganze Angelegenheit so rätselhaft macht, ist die nahe Perspektive, mit der die Objekte, Bilder etc. aufgenommen wurden. Und jetzt kommt Eure Aufgabe: Schreibt auf eine Postkarte, was wir fotografiert haben, und schickt sie an die bekannte Club Nintendo-Adresse.

Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir:

5 x

einen Game Boy Pocket mit Game Boy Camera

Einsendeschluß ist der 28. August 1998
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



JETZT FLIEGT DER BÄR
BANJO-KAZOOIE™*
Der Bär ist los. Mit Banjo, dem verrückten Honigbär und Kazooie, der lustigen Möwe. Sie sind unzertrennlich. Sie sind unschlagbar. Und gemeinsam wollen sie Banjos Freundin Piccolo befreien. Unglaubliche 3-D-Welten. Spannende Abenteuer. Knifflige Aufgaben. Erlebe das neue, ultimative Action Duo: Banjo-Kazooie™*. Exklusiv für Nintendo® 64!
Nintendo®
NINTENDO 64
THE NEW DIMENSION OF FUN